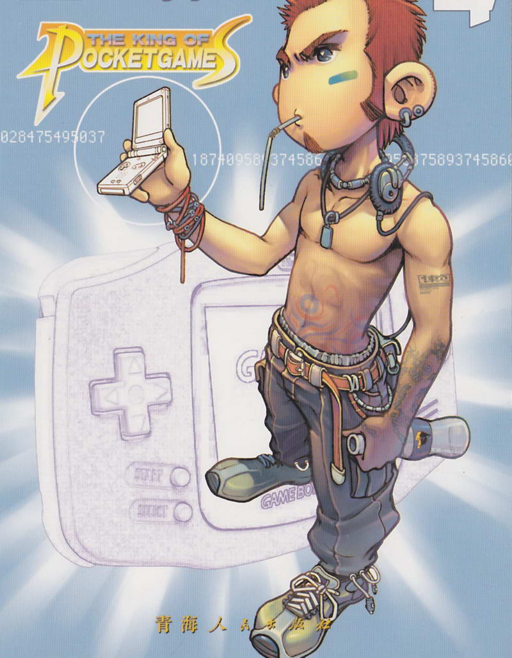
掌机王

THE KING OF POCKETGAMES

第四辑

VOL. 4



青海人民出版社



恶魔城 暁月圆舞曲

美版发售日：2003 年 5 月 6 日
日版发售日：2003 年 5 月 8 日

掌机王

（第四辑）

游戏机实用技术杂志社　编



青海人民出版社

前言

让大家久等了，《掌机王》第四辑在千呼万唤中终于和大家见面了，大家都等不及了吧，实在是对不起各位。

在3月底的时候就有很多读者“难耐相思之苦”，纷纷来信询问，《掌机王》第四辑是不是快上市了，其实按照以往《掌机王》3个月一辑的速度确实应该在4月1日就与大家见面，不过考虑到那天是愚人节，不太吉利，迫不得已只好推迟发售日了。（笑）

以上当然是玩笑了，其实主要的原因是考虑到前一段时间GBA上没有什么大作发售，《掌机王》有点巧妇难为无米之炊的尴尬，所以就稍往后延了一段时间，以便等到ENIX的人气RPG大作《DQM》的发售。这不，我们这次就给大家献上了《DQM》的完美剧情攻略，希望能让大家感受到这次的等待是值得的。

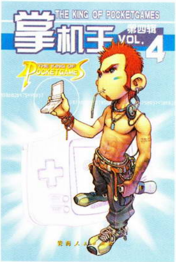
《掌机王》目前已基本明确了一个方针，那就是绝对不能将《掌机王》做成一个纯粹的游戏攻略集，我们希望能给大家带来更多除攻略之外的东西，尤其是专题类文章。大家也可以看到，这次专题的数量仍占了相当的比重哦，深受大家欢迎的“年鉴”同样也没有漏下。在这里也希望大家以后能多给我们出谋划策，提出更多专题的创意和企划，或者直接参与到制作中来，以便《掌机王》能给大家奉献出更优秀的内容。



GBA SP的发售引来无数人的侧目，《掌机王》当然知道掌机迷们最想看什么——我们给GBA SP动了一次大手术，让所有的掌机迷都来看看这个小方盒子里的“五脏六腑”……

其他的内容也就不多说了，希望这次的第四辑没有让大家失望，记得给我们来信哦。

LIKY



通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收
邮编：730000 Email：pocket@ucg.com.cn

目录

第四辑

1 目录

2 新作介绍

2 火焰之纹章 烈火之剑
7 光明之魂 II
8 恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲
10 洛克人 ZERO2
12 幻想传说
14 龙珠 Z 悟空的遗产 2
15 重装机兵 RETURNS 改
15 重装机兵 2 改

16 专题报道

16 2002年任天堂主机软件销售TOP100
25 GBA SP 紧急手术!
32 NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY PLAYER 彻底攻略
36 国内掌机市场导航 GBA SP 购买全攻略
41 实话实说 GBA 周边之我见
43 GBA 屏幕保护漫谈
45 玩转 GBA —— GBA 软件大集合
50 掌上之炫! GBA 动画制作完全手册
52 掌机汉化游戏介绍第 2 弹!
56 自己动手汉化 GBA 游戏
60 被人遗忘的角落 —— GBA 音乐游戏简介
64 谈谈日本的手机 2
68 手机游戏紧急速报
72 国内手机 JAVA 游戏简介
76 挑战 GBA 的掌机霸主地位 ——透视游戏手机N-GAGE及b'ngo
81 GBA 美版游戏最强年鉴第一部

102 攻略风暴

102 勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
120 瓦里奥制造
128 游戏王对战怪兽 8 破灭的大邪神
134 究极幻想曲 《最终幻想战略版ADVNACE》剧情小说

146 研究中心

147 《月轮》继续研究 ——用 GBA 也能 24 分通关
148 《龙战士 2》深度研究
154 《风来之西林 GB2》上级者秘传心法
166 《世界传说 换装迷宫 2》究极研究
170 《口袋妖怪红蓝宝石》 金手指集合 (VBA 用)
178 火热秘技

180 掌门人

185 交流空间

188 画廊

188 黑色情人节

192 掌机王自由谈

192 闲谈两个最终幻想战略版
193 风之克罗诺亚 G2
194 游戏人生话三国——GBA《三国志》玩后乱弹
200 超级马里奥 A3
200 银河战士 融合
201 炸弹人 MAX2
202 迷你游戏之王 ——《MADE IN WARIO》
203 钻子先生 ACE

204 GBA 日版游戏发售表

文：邪魔天使

GBA	NINTENDO	S·RPG	1～4人
	预定2003年4月25日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	对应通信对战线		4800日元



FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム 烈火の剣
火焰之纹章 烈火之剑

与《皇家骑士团》并称S·RPG双璧的优秀作品，以其波澜壮阔引人入胜的情节，复杂的人物关系，性格各异的个性角色，高难度的战斗吸引了无数的玩家。作为系列第7部作品，本作在内容方面比《封印》有了大幅度的提高，并且加入了一些系列从来没有的新系统。游戏为了那些初次接触该系列的玩家还进行了难易度上的调整，好，就让我们进入这新生的《火焰之纹章》之中吧！

楔子

艾雷布大陆曾经有一段人龙大战的历史，这次发生的故事要追溯到《封印》的20年前……在艾雷布大陆的东边，有一片一望无垠的大草原——撒卡草原。一名少女拯救了晕倒在草原的旅人，她的名字叫琳，穿着游牧部族的族服。少女与旅人听到山贼要袭击村庄的计划，大败山贼，最后两人决定一起去旅行，少女的目的就是实现她修行的梦想。琳的目标是成为“第一剑士”，旅人的目标是成为“第一军师”。在大都市布鲁加尔，琳与自己的宿命邂逅了……其实琳是邻国利基亚贵族的继承人，但在本人毫无知晓的情况下，她卷入了权位之争，前来迎接她的两名骑士，暗杀她的刺客……少女的命运齿轮开始转动。旅人决定用自己所学到的战术帮助她，决定把琳送到她祖父的住所。琳与旅人的冒险，拉开了帷幕……

军师系统 与琳相遇的旅人就是玩家

主人公之一的琳，在冒险的途中与一名“旅人”相遇了，那名旅人就玩家你啦。这可是系列第一次出现的系统呀！旅人作为玩家的分身与琳一起共同战斗，共同学习很多技巧，继续自己的冒险。在你面前琳还是个经验不足的“新米”（新人），所以，作为她的同伴你要适时地支援，如果不把敌人打倒的话她就不能继续旅行哟。（说白了就是GameOver）如何将琳安全地送到利基亚的基亚兰侯爵那里可就要看你的本事了。



▲这是游戏序盘时的画面，琳在询问玩家的姓名。





▲除了姓名，还要输入血型、生日、性别，难道这些与玩家的初期能力有关吗？





前作二十年前的物语

勇者的回归

S·RPG的颠峰之作

每一关都会有不同的通关条件

每一关随着关卡设定的不同，过关条件也随之变化。比如有的关卡是“一定回合数内防御自军据点”，有的是“玉座制压”等，由于各自的通关条件不同，所以玩家要采取的攻略方法也不一，如何找到最合适的方法就要看玩家自己了。

地图上天气以及其变化



▲战斗中下起了大雨，如何有效地行军，这就需要作为军师的玩家来好好计算了。

再也不像传统的《纹章》那样，每一关都是万里晴空的天气。在本作中，天气是随时变化的，有时会下起瓢泼大雨，有时又开始降雪。各位可不要以为这只是为了好看而增添的一些调味品，天气的变化可是会影响到各个战斗单位的移动力哟。而且不管是我方还是敌方，都会受到天气的影响，即所有在地图上的行动单位的移动力都会有变化。由于此要素的增加，那就需要玩家看准时机计算好行动的步数，有效地打击敌人了，相信有的职业会擅长在雨天或雪天作战吧。

同伴角色的台词大幅度增加



▲由于角色台词的大量增加，这些角色就更有接近玩家的感觉，同时给游戏进程也增添了不少乐趣。

具有个性的角色一直都是“《纹章》系列”值得每个玩家津津乐道的话题。游戏中的事件场景大都是通过人物的对话来表现的，通过这些对话，我们可以知道这个角色的性格、此时的心情以及与别人的人际关系的详细情况。比如，有的角色表面上是同伴，但暗地里还潜藏着背叛的意外的一面，这些场景都会经过精心地描绘。本作的对话与前作想必有相当大幅度的增加，因此，各位玩家会有更加接近这个角色的感觉，对故事情节而言更有投入感。

丰富的通关条件

既有夺取敌人被占领城池的“制压”，又有消灭地图上所有敌人的“全灭”，还有指定角色在指定回合内保护据点的“防御”，条件丰富多彩，相当有趣。

面向初心者的简单亲切设定

任天堂公布：即使是初次接触“《纹章》系列”的玩家也可以放心地玩，最新作中，玩家在进行游戏的同时自然地会了解到游戏的世界观和系统。由此我们可以看出，本作的难度不会非常高，或者有可能出现简单模式，不过对于“纹章迷”而言，还是希望难度高一点吧。

对战斗有利的“支援系统”



跟前作一样，与特定的同伴邻接一定时间后，就会插入“支援对话”的情节，当“支援对话”发生后就会自动出现对战斗有利的“支援效果”，不知道是否像前作那样有级别的设定。

从支援对话中，我们可以更深层次地了解角色的性格与他们不为人知的一面。

外传 MAP



当满足一定的条件后，就会出现“外传”的MAP，在外传中，有可能遇上比正传还要强大的敌人，而且可以知道故事中隐藏着的秘密，还有隐藏的同伴等着你哟。

初回特典



如今的任天堂越来越喜欢搞什么特典了，继上次的限定版后这次的《烈火之剑》采用预约特典的方式，只要在发卖前预约或发卖当天购入都会得到这一份特别的礼物。特典内容是一张《烈火之剑》的CD和一套台历，本来是免费的东西，不过到国内就不知道被JS炒到多少了。



CM



《烈火之剑》也打偶像牌？不错！这位堀北真希小MM就是《烈火之剑》的代言人，虽然她只有14岁，不过看上去已经很成熟了呀。(^_^) 而广告的歌曲是由著名歌手平井坚演唱，歌名为《Life is...》。

角色大公开

琳 Lin

本名：琳蒂丝



利基亚的贵族，基亚兰侯爵的孙女，因为父亲是撒卡人，15岁的时候侯爵就将她送到草原过着游牧民的生活。虽然对利基亚地方的贵族很反感，但随着与艾利乌德等人接触后渐渐地改变了自己的想法。也许是与游牧民接触很久的原故，琳性格坚强，勇猛不让须眉，处理问题相当冷静。



艾利乌德 Eliwod



利基亚地方有名的贵族，菲雷侯爵的儿子，性格温柔，具有很强的正义感，对任何事都非常认真，待人也很有礼貌。听到父亲失踪的消息立刻带领几个随从开始了寻找父亲之旅，虽然艾利乌德没有实战经验，但是剑术却相当高超。



海克托鲁 Hector





拥有利基亚地方最大的领地、奥斯特利亚侯爵家现任侯爵乌泽尔的弟弟，与艾利乌德从小就是很要好的朋友，虽然性格有些粗暴，不过却是个开朗的家伙。



瑞贝卡 Rabaca



利基亚地方，菲雷与斯坦卢斯的边境附近村庄中村长的女儿。为了感谢拯救了自己村庄的艾利乌德，答应与他同行。事实上，瑞贝卡与艾利乌德同行也是为了寻找离家出走的哥哥。



赛因 Sain



侍奉利基亚诸侯之一，基阿兰侯爵的骑士。性格比较轻浮，很讨女性的喜欢，不过不要小看了其战斗实力，一旦战斗起来他可是很强的哟。战场上乘坐马匹用剑与枪将敌人华丽地击退，这次他到撒卡的原因是作为使者去探访15年前与撒卡人私奔的侯爵女儿。





多鲁卡斯 Dorcas



多鲁卡斯居住在贝伦王国边境的一座贫困村庄，由于妻子的腿脚不方便，为了赚取医疗费，他不得不加入了山贼团。虽然话很少，表情也很酷，但确实是个性格沉稳温柔爱护家人的男人。手握巨斧，一看就是攻击力成长高，而速度与技巧成长较低的战士，其强大的物理攻击值得期待。





妮妮安 Ninian

职业：舞娘



与弟弟一起卖艺为生到处旅行的舞娘，她具有察觉危险的不可思议的力量，不知为什么，她的表情总是显出很悲伤的神色。

之前在LOGO中我们看到的那个闭着双眼的银发少女就是妮妮安了，“纹章”系列”头一次出现了以舞娘为关键角色的情形。从她的打扮与造型上来看不禁让人想起了《系谱》中的尤莉娅。



注意：大家看到右图时发现了什么吗？对，舞娘的能力上限发生了巨大的变化，前作中所有职业在未转职的情况下（包括不能转职的盗贼与舞娘）除了运气外，力、技、速、守备、魔防都是20；而在这张图中，我们会发现舞娘的力、技上限减少为10（舞娘本来也不需要这两项技能），而速度上限达到了30，守备增加到23或24，而魔防增加到了25。另外，在右下方我们又看到了熟悉的多少胜、多少败的字样，可以看出《烈火之剑》又恢复了《系谱》与《776》中的胜败系统，这下追求评价的玩家又有追求了。（^_^）



▲战斗画面中角色们都有自己的专有形象，这不得不说是一大改进。（摆脱了《封印之间》中都是大众脸形象，欢呼！）

芙萝妮娅 Flolina

职业：天马骑士





琳在撒卡草原生活的时候结识的好友，为了成为最强的天马骑士现在正努力地修行中。性格非常温柔，但由于很内向所以面对男性很“苦手”，当她听到琳要前往基亚兰时便追随而来。

马修 Matthew

职业：盗贼





谜一样的盗贼，贪财又吝啬的家伙，当拜访阿拉芬村庄时自动加入成为同伴。平时老是一副吊儿郎当很轻松的样子，但他内心到底在想些什么，谁也不知道。在《封印之剑》里鲁与查德所在的孤儿院就是马修建立的，现在我们终于可以一睹这位孤儿院院长的尊容了！（也知道为什么查德的职业是盗贼了……）

吉 Guy

职业：剑士





撒卡出身的剑士，作为佣兵他受雇于一个神秘的团体，而他的任务就是刺杀艾利乌德。他与马修是旧识了，是个活泼的少年。

“《纹章》系列”的剑士都是长发披肩，英武帅气，怎么这次成了一个小孩……还是期待中后期加入的帅哥剑士吧。



▲这就是系列的传统，强大的剑士都要紧经过说得等复杂条件才能加入。

奥辛 Osin

职业：重甲骑士





侍奉奥斯提亚家的重甲骑士，对待任何事物都极为认真，作为海克特鲁的监察官与他同行。对他而言，不能给奥斯提亚骑士丢脸就是他的信条。相信其极高的防御力会成为队伍中不可缺少的后盾。

紧急通知！



我们知道，在《封印之剑》中有两种职业的角色有再动技能的，一个是舞娘，另一个就是吟游诗人。而本作中的吟游诗人正是妮妮安的弟弟——尼尔斯，为了帮助姐姐他加入了琳一行，利用他“演奏”的特殊能力来支援同伴。有了尼尔斯的加入，难道说“《纹章》系列”第一次出现了两个再动角色同时上场的情况？（星夜：不可能！你“表YY”了！）

新增职业

修道士

各种各样的职业已经成为了“《纹章》系列”的标志之一，职业不同其能力上限也不一样，同时对战术的安排就起了关键性的作用。本作中现在明确的新职业——修道士终于露出了它的庐山真面目！其特点就是虽然是下级职业，但却可以使用光魔法，那么它的上级职业又是什么呢？很值得期待哦。





▲使用ライトニング（圣光）魔法的修道士，不过其攻击力……

狂战士



作为前作中バーサーカー的亚种登场的职业，其HP、力、速的成长很优秀，与バーサーカー一样，狂战士也有必杀加30%的职业附加效果。现在还不清楚狂战士与バーサーカー的区别在哪里（估计是能力上限与使用武器种类），相信等游戏发售之后一切都会明了了。



刺客



这位叫贾法尔的家伙其职业为刺客，从战斗画面上我们惊奇地发现其造型与行动方式似乎是盗贼的加强版，并且他还有开宝箱的特技，难道盗贼这次可以转职了？（千万要啊！）





魔封者



又是一个新职业，魔封者的能力是使周围的人无论敌我方都不能使用魔法，看来剑士+魔封者将是一个很好的组合，当然，前提条件是我方要有同伴是这个职业。

《烈火之剑》Q&A

对于《纹章》的最新作，各位玩家自然有许多问题，以下是任天堂官方方面对各位玩家的问题进行的回复，从中我们可以发现很多新东西。

Q：会出现像《系谱》中那样的恋爱系统吗？

A：并不会出现像《系谱》中从恋爱到生小孩这样的世代交替系统，但通过对话同伴之间可以发展成恋爱关系。

Q：有没有像《纹章之谜》中奥姆之杖那样能使同伴复活的道具？

A：战死的同伴是不会复活的……

Q：海克特鲁的职业是领主，这么说他战死也会GAME OVER？

A：是的。本作中登场的领主有琳、艾利乌德、海克特鲁三人，任何一个死亡都会导致GAME OVER。

Q：能够和《封印之剑》联动或进行通信对战吗？

A：很遗憾，不能与《封印之剑》进行通信对战。

Q：本作中有外传吗？

A：当然有，不过去还是不去玩家可以自己选择，即使不去对游戏也不会有什么影响。不过外传中有一些特殊的道具等东西，而且难度都还不低，所以如果能去还是去吧。（笑）

Q：《烈火之剑》中各个角色都有自己的固有造型吗？

A：是的。在战斗画面中我们也尽量做得与状态画面的造型相近，敬请期待。

Q：与《封印之剑》相比，《烈火之剑》的同伴数量会增加吗？前作好像有54个同伴。

A：同伴的数量与前作差不多吧。

Q：军师的姓名输入有几种文字？

A：平假名、片假名、英文，最多输入5个字。

Q：军师会作为战斗单位登场吗？

A：军师（玩家）会在事件画面与地图上登场。

Q：前作的支援关系不会影响主线剧情，这次呢？

A：本作中在主线上不会有什么大的影响，不过有的事件如果没形成支援关系是看不到的哟。

Q：这次武器坏掉了能修复吗？

A：坏掉的武器是不能修复的……

文：LIKY



光明之魂II

《光明之魂II》的公布已经有一段日子了，新作的情报虽然有不少，但真正谈得上有价值的好像也不多。游戏新增的4个职业应该是最能吸引玩家的一点，其他的一些要素好像也只是在前作的基础上稍微作出了一些改进，给人的新意不大。当然，在玩到游戏之前一切都是猜测而已，希望在玩到游戏的时候能够感受到更多惊喜，下面还是来看看这次的新情报吧。



GBA	SEGA	A·RPG	4人
	预定2003年7月3日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		价格未定

新道具——炸弹

作为续作，《光明之魂II》的道具数量将会大幅增加，总数将是前作的4倍，其中会新加一种叫"炸弹"的道具，它最大的特点在于可以打击大范围的多个敌人。

投掷炸弹



◀▼ 除了放置炸弹，同样可以投掷炸弹，这样可以打击远处的敌人。炸弹砸中敌人后会立刻爆炸，需要注意，可不要砸到同伴。



放置炸弹

将炸弹放置在地上，一段时间后它就会自动爆炸，所以可以将它放置在敌人必经之路上伏击敌人。说起来，这次的新作吸收了不少《萨尔达》的要素，比如开机关、炸弹等等。





▲看！敌人一过来就被炸到了。

▲将炸弹放置好后立刻离开，然后等着敌人过来。



▶炸弹是对付大堆敌人的有利道具。

限定版情报

铁杆FANS注意了，下面是《光明之魂II》限定版的情报。限定版会包括一条挂机绳、一个GBA的包，一本资料设定集3样东西，看起来还不错哦，特别是那个包。限定版的售价为6980日元，折合人民币为500元左右。



▲为什么不是GBA SP的包呢？SEGA也太老土了吧！（笑）



▲资料设定集



▲挂机绳

可选8种职业

新加入的4个职业分别是忍者、格斗家、僧侣和男巫，加上原来的战士、龙战士、弓箭手、魔法使4个职业，玩家可以选择的职业达到8个。



GBA	KONAMI	A · RPG	1～2人
	预定 2003 年 5 月 8 日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应 GBA 专用通信对战线		4800 日元

文：阿修罗

恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲

当大家拿到《掌机王》第4辑、看到阿修罗的这篇文章的时候，《晓月》的发售日也不远了。之所以还要做一个报道，目的就是让玩家们在正式拿到游戏之前就能够对游戏有一个充分的把握，这样在游戏的时候就能够更好地融入其中了。

故事背景深入分析

按照恶魔城的传说，每过 100 年吸血伯爵德拉古拉就会复活一次。复活的伯爵会用魔力建造一座机关重重、充满了魔界生物的古堡，这就是恶魔城。伯爵会躲在城堡的深处养精蓄锐，直到自己的力量完全恢复。一旦伯爵取回了他无穷的力量，这个世界将掀起一场腥风血雨。

不过，所谓一物克一物，上天不会就这么让一个魔王在人间肆虐的！在欧洲，有一个叫做贝尔蒙特的家族和吸血伯爵还有恶魔城结下了不解之缘。这个家族世代相传一根经过圣水洗礼的皮鞭，这个皮鞭正是伯爵和他的魔界仆人们的克星。

在漫长的历史中，复活了无数次的伯爵都在完全恢复力量之前被贝尔蒙特的人给消灭了。他们还曾经阻止了数起企图唤醒伯爵、统治世界的阴谋。然而，随着科学的发展，人们对于吸血鬼的迷信逐渐减轻。曾经在教会举足轻重的贝尔蒙特家族也逐渐没落了。贝尔蒙特家的人最后一次出现在历史上是在 1797 年，当时有着“贝尔蒙特家最后的吸血鬼猎人”之称的里奇特·贝尔蒙特被发现在突然现形的恶魔城中出现，并据说成为了魔物的头领……后来，随着恶魔城的灰飞烟灭，贝尔蒙特家就从人们的视线中消失了。



虽然贝尔蒙特家不存在了，但是与德拉古拉伯爵纠缠不清的血脉仍然在继续。只要伯爵一天不被彻底消灭，吸血鬼猎人一组就将继续存在下去！

1999 年，一群不知名的英雄们（有消息称贝尔蒙特家的旁支贝尔南德斯一族的人也参与了这次行动）准确地预见了伯爵的复活，并且成功地推算出了恶魔城的出现地点——一个日食当中！这群英雄在伯爵恢复力量之前就封印了恶魔城。很显然，失去了城堡的德拉古拉毫无力量可言，在这群英雄的努力下，伯爵这次真正地被毁灭了。在杀死了伯爵之后，英雄们将他的骨灰撒到了风中。看起来一代恶魔城的传说就要就此终结了……

2035 年的日本，新世纪的第一个日全食发生了，这解开了几十年前众英雄们的封印，恶魔城重新出现在日食中！来须苍真，一个看似普通的高中生在前往白马神社看望自己青梅竹马的女朋友白马弥娜的时候在她周围突然发生了奇异的现象。当苍真从昏迷中醒来的时候，发现自己和弥娜居然已经身处恶魔城中了。虽然恶魔城的主人已经在几十年前被彻底毁灭了（至少人们是这样认为的），但是这座阴森的古堡之中依然充满了无数的魔物。究竟是谁重新召集了这些魔物呢？难道已经被挫骨扬灰的伯爵还没有彻底死亡吗？苍真、弥娜的命运究竟会怎么样呢？这次的恶魔城隐藏着什么秘密、会成为新的传说吗？



一切都请等到 5 月 8 日！地狱的大门将为你敞开！

战魂系统详细解说

作为取代经典副武器系统的全新系统，“战魂”可以说充满了特色。这次恶魔城的敌人体内都充满了魂，只要将它们击倒就有一定的几率获得这些魂。在恶魔城的某些房间中也有着存放珍贵灵魂的 Soul Keeper（魂之容器）。这些“战魂”能够激发主角苍真的不同能力，这样在极度凶险的恶魔城中才有生存下去的机会。战魂一共可以分为 4 个大种类。

攻击型战魂 Bullet Type Soul




用方向键的上配合 B 键发动（和以前的副武器使用方法相同），武器以外的攻击方式，随着战魂的不同其效果和方式也有很大不同。使用的时候会消耗 MP，因此要注意 MP 的残量。

效果型战魂 Enchant Type Soul




装备在身上的战魂，通常带有各种提升能力的效果。一旦装备上就会持续产生效果，直到解除装备，而且不会消耗MP。在等级不够的时候就要依靠这种战魂来渡过难关。其中有一些可以让苍真获得水上飘等特殊的技能。

守护型战魂 Gardian Type Soul




用 R 键发动（或者解除），效果在MP使用完之前会持续发生。基本和《月轮》以及《白夜》中出现的各种防护罩一样，在敌人很多的时候保命效果不错。还有一些战魂可以让苍真变身其他的形态，爽快度满点！缺点是会消耗大量 MP。

能力型战魂 Ability Type Soul




类似以前的魔导器，取得后可以让苍真学会二段跳等特殊能力，不会消耗MP。一旦取得以后新的能力就会一直发生作用，帮助苍真在恶魔城中闯荡。当然，你也可以选择是否开启这些能力。

来自 I.G.A. 的提示

自从《晓月圆舞曲》公布以来，游戏的出品人I.G.A.已经在各大媒体上透露不少信息。不过这些信息都过于零碎，阿修罗今天就为大家整理一下。这里的回答都是经过阿修罗编辑整理过的，可能并非完全是I.G.A.的原话，但是绝对保留了他的原意！

Q 为什么这一次的故事设定和系统要改变这么多？

A 第一次在未来、第一次在日本、伯爵已经被毁灭了、主角是一个“普通的高中生”、取消了副武器系统……作了这么多改变是因为我想开辟《恶魔城 Castlevania》的第二舞台，想以本作作为一个新的开始。大家不要说“变了这么多干吗还要叫《恶魔城》呀”，因为还是我做的东西，所以大家拿到游戏以后肯定还是会感受到系列一贯的风格的！



Q 新加入的联机系统会不会导致作弊现象的出现？

A 我们也考虑到了这一点，实际上因为等级和 MP 的限制，即使把超强力的战魂传给新手也会因为 MP 消耗太快而变得毫无用途。关于这一点大家可以放心。

Q 前作《白夜协奏曲》在欧美得到了很高的评价，那么这次的《晓月》您觉得会怎么样呢？

A《白夜》是我们小组在 GBA 上制作的第一款《恶魔城 Castlevania》作品，（《恶魔城 Dracula 月轮》不是由 KCET 制作的，所以和《月下》风格差异很大，在欧美的评价也相对较低）当时我们还不是非常了解GBA的特性，所以有很多地方不敢下手。不过有了上一次的经验，这次的《晓月》相信会让大家觉得更加满意的！

Q 那么能不能具体说一下这一次会有什么不同呢？

A 最大的不同前面都已经说了，很多变化在系列中都是第一次。另外，这一次我们请回了《月下夜想曲》的作曲山根みちる，而且在音效音乐回放方面也作了改良，大家可以找到当年玩 SFC 游戏的感觉，也绝对会比《白夜》中的音乐要好，这一点可以放心。在《白夜》中，我们没有设置很多隐藏的房间，对于这一点有很多玩家都表示了不满，所以这一次大家会很惊奇地发现很多难以察觉的隐藏地点。

Q 那么会不会出现《月下》的正城、逆城，或者《白夜》中的表城和里城这样的设定呢？

A 这个深受好评的系统我们当然会让它继续发扬下去了，大家一定可以在新作品中找到类似的设定的！不过具体如何现在还请恕我不能奉告呀！

Q 那么这一次的作品还会像《白夜》那样简单吗？

A 很多玩家都觉得《白夜》过于简单，所以我们也会在难度的设置上进行一番调整。毕竟以前的《恶魔城》可都是以高难度著称的呀！不过有个朋友在玩过测试版以后告诉我太难了，希望大家在拿到游戏不要太过吃惊才好！（笑）

GBA	CAPCOM	ACT	1～2人
	预定 2003 年 5 月 2 日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应 GBA 专用通信对战线		4800 日元

文：阿修罗



洛克人ZERO2

5 月 2 日，我们《掌机王》是赶不上这个好日子了。在这一天，CAPCOM 专门为 GBA 打造的硬派动作游戏《洛克人 ZERO2》将正式发售，这款游戏将与 8 日发售的《恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲》一起，掀起 5 月 GBA 的动作游戏热浪。

剧情简介

前作中，被封印了 100 年的洛克人 ZERO 得到了支持反乱猎人的人类科学家雪儿的帮助从漫长的休眠中复苏了过来。在两人的活跃下，统治着新·阿卡迪亚的旧世界英雄洛克人 X 的复制体被打败了。在故事的最后，雪儿和半机器人人们从全灭的危机中逃脱了出来，打算向新·阿卡迪亚力不能及的地区迁移。而 ZERO 为了能够让雪儿他们成功逃离，自己返回了新·阿卡迪亚去牵制敌人。在他的努力下，雪儿等人终于成功地摆脱了来自新·阿卡迪亚的追兵，并且重新整顿了抵抗组织的体制。但是他们却失去了和 ZERO 的联系……

从那以后，一年很快就过去了。在这一年里，雪儿无时无刻不在挂念着 ZERO，但是她还有更重要的事要做。没有了 ZERO 的帮助，雪儿和抵抗组织的伙伴们只能自己保卫自己了。为此雪儿不断研究新的能源，而伙伴们也开始了新的抵抗组织基地的建设。经过了一年的努力，这项工程终于完工了。

但是，这个时候的 ZERO 却……



▲失踪了一年的洛克人 ZERO 终于出现了，不过看上去受了重伤。



▲似乎他的麻烦还不小呢，新·阿卡迪亚的追兵出现了。



▲一出场ZERO就拥有了两种武器，这个敌人长得很像前作序章的 BOSS？



▲前作四天王之一的ハルピュイア，他脚下的是……ZERO？



▲在大家的共同努力下，新的抵抗组织基地终于建成了。



▲这是代替忙于能源研究工作的雪儿担任基地司令官的艾尔皮斯。



▲雪儿突然接到报告，失踪了 ZERO 被发现了，不过却被打败了……



▲在基地的科学家的帮助下，ZERO 终于康复了。



新要素 其一 形态转变系统 Form Change System

根据最新的情报，所谓形态转变系统就是根据玩家在任务中的表现，在完成任务的时候ZERO的潜在力量会突然觉醒。通过这种方式觉醒的能力就叫做“形态”。通过转换形态，ZERO的攻击力、防御力或者速度能够得到特别的强化，从而就能够衍生出各种独特的战法来。目前已经知道的形态包括Normal Form（普通形态）、Energy Form（能量形态）、Defense Form（防御形态）和X Form（X形态），不过相信游戏中可以获得的形态种类应该有10种。普通形态（红色）是最初的标准形态，没有什么特殊的能力；变成能量形态（黄色）以后很容易得到回复道具，用这个形态来收集回复道具在BOSS战的时候就会更加有利；X形态（蓝色）是模仿ZERO过去的战友X的一种形态，在这种形态下ZERO的零式爆击枪的射击速度会得到提升，而且蓄力攻击的威力也加强；而防御形态顾名思义就是强化防御力的形态，这个形态的防御力是普通形态的两倍，但攻击力则减为了普通的一半。







新要素 其二

特技捕捉系统 Extra Skill Capturing



复活自系列传统的“新”系统，不过这次的确加入了新的要素。当ZERO的等级为S或者A的时候，只要击倒BOSS就能够获得BOSS的EX攻击。夺得的攻击可以作为ZERO的追加技巧使用。在EX攻击中，有一些一定要装备特定的元素芯片才能够发挥其威力。

新要素 其三

大幅强化 Version UP



目前已经知道的强化部分如下：生化精灵的种类会比前作更多，而且使用起来也比以前更加方便；完成任务以后获得代号名的变化也会比前作丰富；在各任务中的各种机关的种类和变化同样会大大加强。游戏的紧张感将大大超越前作，本作将成为GBA上动作游戏的代表作。

序章和初始三大任务介绍

序章

▼ OPENING STAGE的BOSS メガ・スコルピア（机械蝎子）。



森林关

▼ 森林关的BOSS ヒューレッグ・ウロボックル。



南极关



ポーラー・カムベアス

▲ BOSS是以北极熊为原型的，照例来说火属性的EX攻击会对他有特效哦！

列车关



パンター・フラクロス

▲ 新的BOSS，以豹子为原型证明他速度很快。

文：LIKY

TALES OF PHANTASIA

GBA	NAMCO	RPG	人数未定
	预定 2003 年 6 月发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		价格未定

幻想传说



《幻想传说》继1995年在SFC登场后，于1998年被复刻到PS上，现在又将于GBA上再度复出，期待该作的玩家仍然不在少数，可见游戏的魅力和号召力。的确，作为“《传说》系列”的原点之作，《幻想传说》在许多“传说迷”心中占有至高的地位，游戏曾给他们带去了许多珍贵的回忆，事隔多年后能够在GBA上再次感受这款经典作品难道不是一件令人兴奋的事情吗？

独具特色的战斗

游戏的战斗系统是最令人称道的一点，这个被称为“线性运动战斗”的系统允许玩家像玩格斗游戏一样来操纵角色进行战斗，角色的攻击、防御、必杀技全都根据玩家的手动操作来实现，



战斗不再是传统的指令选择，这种强调操作技巧的战斗系统充分调动玩家积极性，也完全避免了传统RPG游戏战斗时重复选择指令的繁琐和单调，可以说，《幻想传说》也就是因为这个系统而变得不平凡。

共同战斗的同伴

战斗中玩家只能控制一名角色，其他的同伴会交由电脑帮你控制，不过玩家可以给同伴设定战术来指导他们的行动。当然在战斗中玩家也能打开菜单来指挥同伴的具体行动，比如让同伴使用某个特技等等，虽然这个麻烦一点，但在危急的时候这可是经常用到的战术。



能给同伴设定不同的战术

同伴的活跃程度对战斗的胜败有着很大关系哦。



古雷斯

年龄：17岁
身高：170cm
体重：59kg

本作的主人公，从小就跟随父亲米盖尔修习剑术，性格温柔，为人单纯，很受其他人的喜爱。



敏特

年龄：18岁
身高：162cm
体重：42kg

像她母亲一样也是一位法术士，能够熟练使用回复系以及辅助系咒文。



克拉斯

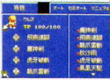
年龄：29岁
身高：176cm
体重：62kg

克拉斯一直潜心于研究召唤术，是一位能召唤各种精灵的强大召唤士。

爽快的操作

游戏的操作方式分为3种：全自动、半自动、手动，为了完全体会战斗的爽快感，一定要选择手动了，这样玩家就完全控制角色的移动、跳跃、攻击、必杀技等等。大家应该还记得能够进行搓招的专用道具——“手柄”吧，不知道这次会不会变成GBA的形状呢？（笑）

▼必杀技可以先设定在方向键上，战斗中配合方向键可以随时发动。





▲第一个BOSS敌人——野猪。

跳跃攻击！



丰富多彩的攻击方式



◀主人公古雷斯就是以剑为武器，剑的攻击方式主要以砍和刺为主，根据剑种类的不同攻击距离也会发生变化。



▶切斯塔的职业为弓箭手，所以用他的弓箭对付远距离的敌人最方便了，而且弓箭对付空中的敌人也是非常有效的。



◀敏特能够在战斗中使用各种法术来帮助同伴，比如回复同伴的HP等，不过她的法术也能打击敌人，比如这个大铁锤能将敌人砸晕。



▶克拉斯的伞手特技就是召唤各种精灵来打击敌人，精灵拥有比普通魔法更强大的威力，不过召唤精灵所需要的吟唱时间也比较长。

猜想：关于配音

厂商公布情报时指出，这次的GBA版将是以PS版为蓝本制作的，其实从公布的画面我们也可以看出这一点，人物的造型、场景的特色都与PS版极为相似，那么现在有个关键问题——配音能保留多少呢？目前能够确定的是，在地图上露营时同伴之间的对话是肯定没有配音的，那么其他情况呢？相信有很多玩家都着急地想知道游戏能否会保留那首经典的主题歌吧，虽然目前情报未明，但我们可以大胆地猜测，这个主题歌一定会保留下来，想想，原来SFC版只有48Mb的容量都能完整收录，何况现在的GBA版了（GBA版的容量怎么样都不会少于64Mb），再说，在GBA上NAMCO已经有过《钻子先生Ace》这个经典之举了，游戏开头那首清晰的主题歌相信给不少人留下深刻印象了吧，这次《幻想传说》的主题歌说不定还能达到更高的音质呢！至于战斗时的配音，毫无疑问可以完全保留PS版的效果，从《换装迷宫2》我们就不难确定这一点了。保留了这两个部分的配音，玩家也不用再做奢望了吧，毕竟，GBA不是PS。当然，以上全都是猜测，不排除NAMCO给我们巨大惊喜的可能。



阿琪

年龄：17岁
身高：157cm
体重：38kg

会使用各种攻击魔法的半妖精少女，性格活泼开朗，喜欢大吵大闹。



切斯塔

年龄：17岁
身高：175cm
体重：62kg

和古雷斯是从小一起长大的好朋友，精通于远距离的弓箭攻击，性格直爽，不喜欢拐弯抹角。



藤林 铃

年龄：11岁
身高：136cm
体重：28kg

年龄幼小的她已经成为了伊贺栗流忍者的头领，隐居在“忍者之里”。

文：LIKY

龙珠Z 悟空的遗产2



GBA	Infogrames	A·RPG	人数未定
	预定 2003 年 6 月 24 日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	—		6800 日元







相信大家对去年GBA上的那款《龙珠Z：悟空遗产》还留有比较深刻的印象吧，虽然这款由Infogrames公司制作的A·RPG在很多方面都不是那么完善，但借助了漫画的号召力，还是有很多玩家对它青睐有加。现在Infogrames公布了续作《龙珠Z：悟空遗产2》的情报，游戏会作出哪些改进呢？让我们往下看吧。

故事紧随前作



在前作中，故事是从悟饭被拉蒂兹掳走开始，一直讲到悟空到那美克星打败弗利萨为止，这一次游戏会紧随前作的剧情，讲述5位Z战士的故事。

可选5名角色

根据目前的情报看来，游戏类型以及玩法基本与前作一样，同样是A·RPG，不过这次加入了全3D的大地图场景，也就是说进入特定的场景才是2D画面。这次可选择的人物包括悟空、悟饭、短笛、贝吉塔和特兰克斯等5个Z战士，根据所选人物的不同游戏也会展开不同的剧情，所以耐玩度有了很大提高，厂商宣传也说这次游戏的长度将是前作的3～4倍。



▲全3D的地图画面。



▲人造人出现了。



▲未来少年特兰克斯登场。

GBA	DATA EAST	RPG	1人
	预定2003年6月20日/7月18日		自带记忆功能
卡带	—		4800日元

文：泰坦

重装机兵RETURNS改 重装机兵2改 METAL MAX



▲这是SFC版本的画面，SFC复刻的1代画面音效都要好于2代，但却缺乏原创要素。相信GBA版本一定会有画质的进步和更多的隐藏要素。

泰坦一直期待着DATA EAST能够将《重装机兵》系列继续发扬光大，推出PS版本甚至PS2版本，然而却一直没有得到过什么消息。忽然听说GBA平台上将要推出复刻版的《重装机兵RETURNS》及《重装机兵2》，不由得喜忧参半。喜的是这款游戏当年为我们那些没什么选择的RPG游戏迷带来了太多美好的回忆——能够在如今的主流掌机上重温旧梦是一种难得的幸运；忧的是一切都不过是复刻而已，也许我们还能够吹着军号走下战车去敲掉最终BOSS，可哪一天才能看到这款经典游戏如最终幻想那样推出真正的下一代呢？1991年5月FC版本的《重装机兵》发售，1993年3月推出SFC版本的《重装机兵2》，1995年9月DATA EAST又在相同平台上复刻了FC版本的1代，从那以后八年过去了，泰坦从一个不懂事的小孩子渐渐长大，也一直梦想着《重装机兵》能在高性能主机上有令人感动的卓越表现，可是这八年来的梦想何时能够实现……GBA版本的《重装机兵》，我们会很期待，但不会满足。



▲何时才能玩到GBA版本《重装机兵》的中文版呢？泰坦认为2个月之内一定会有汉化版本出现，不信请看（汗……）！







▲精彩的冒险由老爸的经典训斥开始：你说什么？想成为超级勇士？还没有放弃这种无聊的追求！人应该老老实实地生活，这才是最重要的……像你这样的，今天就从家里滚出去，让外面的冷风好好吹一吹你那发昏的脑袋吧！



▲官方资料少得可怜，希望发售时能看到满意的游戏吧！

关于《重装机兵》系列



文明在一次充满谜团的"大破坏"下毁灭了，世界现在充斥着不知是从什么地方来的怪兽，我们的主人公是一名怪兽猎人，他要做的就是打倒这些"来访"的怪兽赚取赏金。

该系列的游戏系统是一脉相承的，最有人气的就是"战车改造"了。战斗时乘坐战车与怪兽战斗，战车可以在商店里进行改造，之后可能会得到新的机体或者将原有机体强化。这个游戏的故事并不是只有一条主线，游戏的自由度非常高，玩家可以走不同的路线，进而在结局方面，也会根据玩家选择方向的不同而有多种结局；游戏也可以永久地在游戏世界中继续冒险。高自由度的设定也是为什么游戏有那么高的人气的原因之一。







▲《重装机兵》FC中文与原版的START LOGO，怀念啊……

▼官方并没有公布游戏的实际画面，我们只能对着SFC当年的画面去期待了。





2002年日本任天堂主机软件销量

2002年是任天堂的新时代主机NGC和GBA发售的第二个年头，在这一年里，两个主机上的软件都慢慢进入成熟期，软件数量和软件质量都有了相当保证。下面就让我们来看看这一年的软件销量大排名吧。（注：本次销量榜的统计机种只包括任天堂的主机——GBA、GB、NGC，统计地区为日本国内，统计时间为2002年1月1日～2002年12月31日。）

统计时间：

第1位 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

RPG	2002年11月21日	NINTENDO
冒险	各4800日元	1～4 人

319万7762

《口袋妖怪》最新作，无可争议的大哥大！

在前作《口袋妖怪 水晶》发售两年后，最新的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》在众多FANS的期待中顺利登陆GBA，而销量也延续了该系列一贯的“狂卖”势头，发售才一个多月两个版本的总销量就轻松突破了300万（发售前的预约就达到了200万），这在GBA发售一年多无一款百万大作的状况下尤其显得注目，《口袋妖怪》无愧于怪物级软件。（截止到2003年4月底游戏发售近半年的时间，该作还一直停留在日本软件周间销量榜的前十位，目前总销量已经超过420万。而在3月17日该作已经在北美发售，更是引发了新一轮的销售狂潮。）



▲大量的新妖怪登场，惟一的遗憾就是不能与以前的版本通信交换。

新作的画面和音乐等方面比起前作进化不大，但是在系统上有了不少新意，除了大量登场的新妖怪让玩家倍感新鲜外，新的2对2的战斗以及“秘密基地”等新要素都是玩家热衷的话题。而在隐藏要素方面游戏更是吊足了玩家的胃口，到现在为止202号以后的妖怪的出现方法仍然是不解之谜，这些都是该作能够持续保持火爆人气的原因。



▲全新的2对2战斗系统，甚至能让4名玩家一起来对战。





TOP100

2002年1月1日～2002年12月31日

第2位 马里奥聚会4

ACT	2002年11月8日	NINTENDO
综合	6800日元	1～4人

67万7890



▲以大富翁的方式来进行游戏，每一轮过后都会进行一次迷你游戏。

该系列一直都是多人同乐的最适合游戏，前3作都是在N64上推出，而且都取得了不俗的销量和人气，这也为第一次出现的NGC上的第4作打下了良好的基础，虽然该作销量没有达到前3作那样的高度，但对于NGC这台主机来说，这样的销量已经够让人满意了。该作收录了60余款迷你游戏，简单有趣又不失对抗性，拉上朋友一起玩时热闹无比。



▲迷你游戏数量众多，你能全部玩出来吗？

第3位 阳光马里奥

ACT	2002年7月19日	NINTENDO
冒险・漫画	6800日元	1人

67万7440



▲这次的马里奥的动作完全是围绕“水泵”这个新道具展开的。

与第2名的销量只相差450，屈居第3名。每当任天堂有新主机发售都会用《马里奥》在第一时间保驾护航，惟独这次的NGC不是。在NGC发售将近一年后这款《阳光马里奥》才登场，似乎已经错过了大好时机，既没有为当初NGC的普及打下良好的基础，也使自己如今的销量陷入尴尬的境地。对于一款全新的《马里奥》，60多万的销量怎么能算合格呢？



▲靓到极致的画面给人展示了NGC的强大机能。

第4位 星之卡比 梦之泉 DX

48 万 0738

ACT	2002 年 10 月 25 日	NINTENDO
漫画	4800 日元	1~4 人



此作是以最早的FC版《星之卡比》为蓝本重新制作的一作，画面和角色造型全部重新绘制，给人焕然一新的感觉。卡比丰富的动作以及游戏轻松的节奏让男女老少都对它爱不释手，最有趣的莫过于可以4个人一起联机闯关，合作的乐趣更加让人沉迷。

第7位 任天堂全明星大乱斗 DX

40 万 3695（累计 120 万 2606）

ACT	2001 年 11 月 21 日	NINTENDO
漫画	6800 日元	1~4 人



NGC 上首个也是目前惟一一个突破百万的软件，是什么让它获得如此之高的人气呢？N64 上的前作应该功不可没，正是前作开创了这样一个全新的玩法，吸引了众多玩家的兴趣，所以今天这个画面大幅加强、模式大幅增多、各方面都大幅强化的 NGC 版才有这样出色的成绩。

第5位 塞尔达传说 风之杖

44 万 8606

A · RPG	2002 年 12 月 13 日	NINTENDO
冒险 · 幻想	6800 日元	1 人



作为史上第 4 个满分游戏，发售两周的时间能够取得近 45 万的销量还算勉强及格。游戏使用了业界最顶端的“卡通渲染技术”，独特的画面效果令人印象深刻，整个游戏玩起来就像在看一部充满童趣的动画片，而精巧的谜题设计也保持了系列一贯的高水准。

第8位 动物之森 +

37 万 8330（累计 58 万 0554）

SLG	2001 年 11 月 14 日	NINTENDO
交流	6800 日元	1 人



这款游戏在国内基本没什么人碰，而在日本却极有人气，属于那种老少皆宜的游戏。前作《动物之森》在 2001 年 4 月 14 日在 N64 上登场，而半年后该作就在NGC上出现，名称上多加了一个“+”，系统和玩法也大同小异，主要是让玩家体会平常生活中的点点滴滴。

第6位 超级马里奥 ADVANCE2

41 万 1894（累计 81 万 1246）

ACT	2001 年 11 月 14 日	NINTENDO
漫画	4800 日元	1~4 人



GBA 上第二作《马里奥》，仍然不是原创作品，是1991年SFC版《马里奥世界》的复刻作，在完全保留原作内容的基础上，加入了过关成绩评价系统，另外，从上一作就开始出现的4人联机模式同样保留下来。一款复刻作品能取得这样的销售成绩已算不俗。

第9位 超级马里奥 ADVANCE3

34 万 9998

ACT	2002 年 9 月 20 日	NINTENDO
漫画	4800 日元	1~4 人



GBA上的第3作《马里奥》，虽然同为旧作（1996年SFC《耀西岛》）的复刻版，但相比于GBA上前两个《马里奥》复刻作，任天堂这次的诚意显得更足一些，因为加入了不少原创关卡，加上游戏本身素质很高，在国内玩家中的口碑也要比前两作高。

第10位 火焰之纹章 封印之剑

34 万 5574

S · RPG	2002 年 3 月 29 日	NINTENDO
冒险 · 幻想	4800 日元	1~4 人

“《纹章》系列”第一次登陆在GBA上，而该作的品质也得到广大玩家的认可，在系统了



吸收了前几作的许多成功设定，完成度非常高。新加入的支援系统是游戏的一大亮点，大量的支援对话对人物形象的刻画及故事情节的透析起到了极大的推动作用。

任天堂无敌！

销量榜的前十名竟然全都是任天堂自家的作品，让人不得不服。相信在不少玩家心中已经有了这样一个潜意识：任天堂出的游戏，绝对不会差。事实上也的确是这样的，从FC时代一直到现在，任天堂的游戏始终让人信赖，他一贯坚持的精品路线也反映了它向来都对玩家负责的严谨态度。所以对于广大GBA玩家来讲，任天堂绝对是你们最值得信赖的公司。

战斗网络 洛克人 EXE2

第 11 位 34 万 4230（累计 44 万 6938）

A · RPG	2001 年 12 月 14 日	CAPCOM
冒险	4800 日元	1～2 人



GBA上原创的“《洛克人EXE》系列”的第二作，结合了RPG、ACT、卡片等众多要素，这次新加入了形态变化系统使得战略性进一步提高。

战斗网络 洛克人 EXE3

第 15 位 28 万 9351

A · RPG	2002 年 12 月 6 日	CAPCOM
冒险	4800 日元	1～2 人



系列第3作，在继承了前两作精华的基础上又加入了全新的芯片、敌人和系统，完成度更加高了，玩过前两作的玩家会毫不犹豫地支持，所以销量有很大保证。

生化危机 0

第 12 位 31 万 1870

A · AVG	2002 年 11 月 21 日	CAPCOM
惊悚	7800 日元	1 人



在众多FANS的呼声中推出的全新作品，能够随时切换控制男、女主角开创该系列的一个全新系统，而游戏CG的素质也比前作提高了不少。

超级机器人大战 R

第 16 位 28 万 5314

S · RPG	2002 年 8 月 2 日	BANPRESTO
科幻 · 机器人	5800 日元	1～2 人



继《机战A》之后在GBA上登场的第二作《机战》，最大的改进莫过于可以关闭战斗动画，使得游戏的节奏加快很多，而主角机体可以换装也是一大特点。

传说的斯塔菲

第 13 位 29 万 1616

ACT	2002 年 9 约 6 日	NINTENDO
冒险 · 幻想	4800 日元	1 人



一款模仿《星之卡比》的作品，玩家控制星星状的斯塔菲在大海中不断冒险，单调的动作及过于简单的难度设定使得这一款作品更适合低年龄层玩家。

生化危机

第 17 位 26 万 7470

A · AVG	2002 年 3 月 22 日	CAPCOM
惊悚	6800 日元	1 人



PS版同名作的复刻版，利用NGC的强大机能游戏各方面的表现都有了脱胎换骨的改变，获得各方媒体的评价也相当高，但是销量却差强人意，叫好不叫座的典型。

火腿太郎 3

第 14 位 28 万 9723

AVG	2002 年 5 月 31 日	NINTENDO
漫画	4800 日元	1 人



该系列在日本始终有着一定人气，尤其是许多小孩子对该系列十分热衷，不过在国内却完全吃不开，语言的障碍加上幼稚的人设都让国内玩家难以接受。

星际火狐大冒险

第 18 位 25 万 9067

A · AVG	2002 年 9 月 27 日	NINTENDO
科幻 · 冒险	6800 日元	1 人



一反前作射击游戏的类型而变化为A · AVG，各方面的表现都明显带有模仿《塞尔达传说 时之笛》的影子，不免让人有些反感，但游戏仍然值得一玩。

力量职棒口袋版 4

第 19 位 25 万 5010

A · SLG	2002 年 3 月 20 日	KONAMI
棒球	5800 日元	1~2 人



该系列的作品数量相当多，该作是 GBA 上的第二作，每作都能保证固定销量。

黄金太阳 失落的时代

第 20 位 24 万 9684

RPG	2002 年 6 月 28 日	NINTENDO
冒险 · 幻想	4800 日元	1~2 人



紧接前作《开启的封印》的剧情，另一个主角加鲁西亚从另一个角度演绎整个故事。

游戏王对战怪兽 7 决斗都市传说

第 21 位 23 万 8112

RPG	2002 年 7 月 4 日	KONAMI
漫画	4800 日元	1~2 人



游戏变身为 RPG 类型，但仍然是以卡片对战为中心，不过规则的弱化让核心 FANS 不满。

网球王子 天才男子学园

第 22 位 23 万 1947

ACT	2002 年 4 月 25 日	KONAMI
网球 · 漫画	4800 日元	1~4 人



根据人气漫画改编而来的网球游戏，手感非常不错，而且必杀技的演出也很丰富。

洛克人 ZERO

第 23 位 23 万 1166

ACT	2002 年 4 月 26 日	CAPCOM
冒险	4800 日元	1 人



第一次以 ZERO 为主角的"洛克人"游戏，收集各种精灵来提升能力是游戏的一大卖点。

口袋妖怪 水晶

第 24 位 21 万 6718（累计 184 万 5630）

RPG	2000 年 12 月 14 日	NINTENDO
冒险	3800 日元	1~2 人



以《金 · 银》为蓝本制作，加入了新妖怪和新剧情，发售一年后还能卖出这么多实在厉害。

PIKMIN

第 25 位 19 万 0353（累计 50 万 2996）

A · SLG	2001 年 10 月 26 日	NINTENDO
育成	6800 日元	1 人



宫本茂一手打造的新类型游戏，主角要在一群神奇生物的帮助下收集失落的飞船零件。

ONE PIECE 奇幻地平线冒险记

第 26 位 18 万 4684

RPG	2002 年 6 月 28 日	BANPRESTO
冒险 · 漫画	4500 日元	1~2 人



《ONE PIECE》的漫画在日本获得极高人气，不过在 GB 上推出该作实在是不伦不类。

ONE PIECE 财宝大作战

第 27 位 17 万 9456

ACT	2002 年 11 月 1 日	BANDAI
漫画	6800 日元	1~4 人



类似于《大乱斗》，大量原作漫画中的人气角色齐聚一堂，能够吸引众多 FANS 眼球。

超级机器人大战 原创世纪

第 28 位 17 万 1343

S · RPG	2002 年 11 月 22 日	BANPRESTO
科幻 · 机器人	5800 日元	1 人



只有原创机体登场的一作，战斗时机体终于会"动"了，使得演出效果大幅加强。

世界传说 换装迷宫 2

第 29 位 16 万 3043

A · RPG	2002 年 10 月 25 日	NAMCO
COSPLAY	4800 日元	1 人



战斗系统采用了系列一贯的手动操作形式，良好的操作感使得战斗的爽快感满点。

马里奥赛车 ADVANCE

第 30 位 15 万 2906（累计 83 万 7930）

RAC	2001 年 7 月 21 日	NINTENDO
漫画	4800 日元	1~4 人



GBA 上首屈一指的赛车游戏，游戏的精髓在于各种匪夷所思的"抄近道"方法。

自制机器人 GX
第31位 14万8897

A・RPG	2002年7月26日
机器人	NINTENDO
4800日元	1~2人



索尼克大冒险 2 战斗
第32位 14万0553（累计19万2186）

ACT	2001年7月21日
冒险・幻想	SEGA
4800日元	1~2人



索尼克 ADVANCE
第33位 13万9870（累计20万4542）

ACT	2001年12月20日
冒险・幻想	SEGA
4800日元	1~2人



梦幻之星在线 1章&2章
第34位 13万8277

RPG	2002年9月12
冒险・科幻	SEGA
6800日元	1~4人



动物番长
第35位 13万0041

ACT	2002年2月21日
育成	NINTENDO
4800日元	1人



瓦里奥世界 ADVANCE 妖姬的财宝
第36位 12万8005（累计44万5932）

ACT	2001年8月21日
漫画	NINTENDO
4800日元	1人



土神巨人
第37位 12万6951

ACT	2002年3月14
育成	NINTENDO
6800日元	1人



逆转裁判 2
第38位 11万6306

AVG	2002年10月18日
戏剧	CAPCOM
4800日元	1人



古惑狼 ADVANCE
第39位 10万9789

ACT	2002年7月18日
冒险・漫画	KONAMI
4800日元	1~2人



实况力量职棒 9
第40位 10万5919

ACT	2002年7月18日
棒球	KONAMI
6800日元	1~2人



棋魂 2
第41位 10万5527

TAB	2002年7月18日
围棋・漫画	KONAMI
4800日元	1~2人



超级马里奥 ADVANCE
第42位 10万5527（累计87万5818）

ACT	2001年3月21日
幻想・漫画	NINTENDO
4800日元	1~4人



勇者斗恶龙怪兽篇 鲁加之出发
第43位 10万3014（累计124万1770）

RPG	2001年3月9日
冒险・幻想	ENIX
6400日元	1~2人



ONE PIECE 七岛大秘宝
第44位 10万0234

A・RPG	2002年11月15日
漫画・冒险	BANPRESTO
4800日元	1~2人



魔法假日
第45位 9万9154（累计23万9717）

RPG	2001年12月7日
幻想	NINTENDO
4800日元	1~2人



棋魂
第46位 9万4257（累计17万8660）

TAB	2001年10月25日
围棋・漫画	KONAMI
5800日元	1~2人



特鲁尼克大冒险 2ADVANCE
第47位 9万1867（累计18万1024）

A・RPG	2001年12月20日
冒险・幻想	CHUNSOFT
5980日元	1~2人



洛克人&佛尔特
第48位 9万1097

ACT	2002年8月10日
冒险	CAPCOM
4800日元	1人



勇者斗恶龙怪兽篇 伊露的冒险
第49位 9万0221（累计47万2611）

RPG	2001年4月12日
冒险·幻想	ENIX
6400日元	1~2人



龙珠Z 传说的超战士们
第58位 6万8049

RPG	2002年8月9日
动画	BANPRESTO
4500日元	1~2人



达比赛马 ADVANCE
第50位 9万0075

SLG	2002年12月6日
赛马·育成	ENTERBRAIN
5800日元	1人



怪物农场 ADVANCE
第59位 6万7498（14万0003）

SLG	2001年12月7日
育成	TECMO
5800日元	1~2人



游戏王对战怪兽6 专家版2
第51位 8万1727（累计25万4056）

TAB	2001年12月20日
漫画	KONAMI
5800日元	1~2人



索尼克 ADVANCE2
第60位 6万2877

ACT	2002年12月19日
冒险·幻想	SEGA
5800日元	1~4人



爆转射击 陀螺大战 激斗！最强陀螺战士
第52位 8万0827（累计17万7097）

ACT	2001年12月6日
漫画	BROCCOLI
5300日元	1~2人



通灵王 超·占事略决2
第61位 6万2597

TAB	2002年7月26日
卡片·动画	KingRecord
4800日元	1~2人



路易鬼屋
第53位 7万7364（累计34万8918）

ACT	2001年9月14日
惊悚	NINTENDO
6800日元	1人



筋肉人II 新世代超人VS传说超人
第62位 5万7147

ACT	2002年11月22日
职业运动·动画	BANDAI
6800日元	1~4人



火腿太郎2
第54位 7万7072（48万7061）

AVG	2001年4月21日
动画	NINTENDO
3800日元	1人



通灵王 超·占事略决2
第63位 5万5586（累计11万5936）

TAB	2001年12月21日
卡片·动画	KingRecord
3980日元	1~4人



光明之魂
第55位 7万2997

A·RPG	2002年3月28日
冒险·幻想	SEGA
5800日元	1~4人



怪物农场 ADVANCE2
第64位 5万5135

SLG	2002年10月25日
育成	TECMO
5800日元	1~2人



网球王子 Aim at The Victory
第56位 7万2858

ACT	2002年12月12日
网球·漫画	KONAMI
4800日元	1~2人



米奇和米妮的魔法之旅
第65位 5万2738

ACT	2002年8月9日
漫画	NINTENDO
4800日元	1~2人



格斗之王 新血
第57位 6万8268

FIG	2002年1月1日
对战格斗	MMV
5800日元	1~2人



爆转射击 陀螺大战 出击 爆斗！超磁力战斗
第66位 5万1675

ACT	2002年6月27日
动画	BROCCOLI
4800日元	1~2人



炸弹人 世纪
第67位 5万0856

ACT	2002年6月27日	
漫画	HUDSON	
6800日元	1~4人	

ZOIDS VS.
第68位 5万0127

ACT	2002年9月6日	
动画	TOMY	
6800日元	1~2人	

徽章机器人G 甲壳虫版/独角仙版
第69位 4万9270

ACT	2002年7月19日	
漫画	NATSUME	
4800日元	1~2人	

哈里·波特与魔法石
第70位 4万9131

ACT	2002年1月31日	
冒险·幻想	EA·SQUARE	
4800日元	1人	

西红柿大冒险
第71位 4万8944

RPG	2002年1月25日	
冒险·幻想	NINTENDO	
4800日元	1人	

GROOVE ADVENTURE RAVE 战斗人生
第72位 4万5337

ACT	2002年3月20日	
动画	KONAMI	
6800日元	1~4人	

CROKET！梦幻收集家的生存战！
第73位 4万5073

ACT	2002年10月17日	
漫画	KONAMI	
4800日元	1~2人	

战斗封神
第74位 4万4988

ACT	2002年10月17日	
冒险·幻想	KOEI	
6800日元	1人	

哈里·波特与密室
第75位 4万4874

ACT	2002年11月23日	
幻想	EA·SQUARE	
4800日元	1人	

米老鼠的不可思议之镜
第76位 4万1683

AVG	2002年8月9日	
冒险	NINTENDO	
6800日元	1人	

转转棒天堂
第77位 4万0102

ACT	2002年12月6日	
益智	NINTENDO	
4800日元	1~4人	

VR射手3 2002
第78位 3万9674

SPG	2002年2月14日	
足球	SEGA	
6800日元	1~2人	

RUNE
第79位 3万8924

A·RPG	2002年4月25日	
卡片战斗·幻想	FROM SOFTWARE	
6800日元	1~2人	

GROOVE ADVENTURE RAVE 光与暗的大决战
第80位 3万8186

ACT	2002年3月20日	
漫画·格斗	KONAMI	
4800日元	1~4人	

正邪幻想曲 ZERO
第81位 3万6974

S·RPG	2002年8月30日	
幻想	NEC	
4800日元	1人	

胜利11人
第82位 3万6278

SPG	2002年4月25日	
足球	KONAMI	
5800日元	1~2人	

游戏王 被封闭在虚幻的王国
第83位 3万5463

S·RPG	2002年12月5日	
漫画	KONAMI	
6800日元	1人	

滚滚解谜 快乐的方块鼠
第84位 3万5448

PUZ	2002年3月8日	
漫画	NINTENDO	
4800日元	1~2人	

超级猴子球

第85位	3万5062
ACT	2002年11月21日
漫画	SEGA
5800日元	1～4人



任性的小妖精 黄金国的沙球

第86位	3万4540
AVG	2002年12月13日
漫画	KONAMI
4800日元	1人



携带电兽 速度版/力量版

第87位	3万4302
RPG	2002年4月25日
冒险	SMILESOFT
5800日元	1～2人



超级机器人大战A

第88位	3万3486（累计31万0513）
S·RPG	2001年9月1日
科幻·动画	BANPRESTO
5800日元	1人



桃太郎电铁11 黑邦比出现之卷

第89位	3万2177
TAB	2002年12月5日
多人游戏	HUDSON
6800日元	1～4人



创造职业棒球队！ ADVANCE

第90位	3万2031
SLG	2002年8月8日
育成	SEGA
5800日元	1～2人



加查斯特！戴那装置 红/蓝

第91位	3万0898
SLG	2002年7约25日
育成	SMILESOFT
4800日元	1～2人



恐怖惊魂夜 ADVANCE

第92位	2万9788
AVG	2002年6约28日
悬疑	CHUNSOFT
4800日元	1人



噗噗的天然传阅板

第93位	2万9745
AVG	2002年4月26日
漫画	VICTORY
4800日元	1～2人



逆转裁判 廉价版

第94位	2万9289
AVG	2002年10月18日
戏剧	CAPCOM
2980日元	1人



武士进化 樱花国之魂

第95位	2万8825
RPG	2002年9月20日
冒险	ENIX
5980日元	1～2人



GAMEBOY 勇者斗恶龙III

第96位	2万7990（累计63万8549）
RPG	2000年12约8日
冒险·幻想	ENIX
6400日元	1人



炸弹人杰塔斯 传说的炸弹人

第97位	2万7680
A·RPG	2002年10月24日
冒险	HUDSON
4800日元	1～4人



疯狂出租车

第98位	2万7599
RAC	2002年5月30日
驾驶	SEGA
4800日元	1人



恶魔城 白夜协奏曲

第99位	2万7535
ACT	2002年6月6日
惊悚	KONAMI
4800日元	1人



问一下林博士

第100位	2万7453
AVG	2002年2月21日
动画	HUDSON
3980日元	1人



从以上的销量榜不难看出，虽然GBA的软件数量众多，但除了一个怪物软件《口袋妖怪》外，再也找不出一个卖过百万的作品，这实在是一种遗憾。

进入2003年，《口袋妖怪》的余威未减，而一系列重头作品也频频出击，《FFTA》、《烈火之剑》、《DQM3》、《幻想传说》、《新约·圣剑传说》……谁将成为2003年的销售冠军，谁又将成为GBA上的第二个突破百万的大作？让我们拭目以待吧。

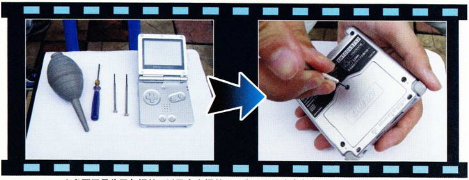
GBA SP紧急手术!

2003年3月28日中午12点27分，编辑部SP君突然感到胃痛，当时情况紧急。已经来不急将SP送往医院了，所以只好由手术经验丰富的紫枫君毅然担当起手术主医师的重任。掌机王LIKY君当时恰好在场，于是他将这一动人心弦的手术过程全部拍摄下来了。SP君是如何脱离危险的呢？下面就请大家跟随我们的报道来欣赏一下这场“生死时速”的手术。

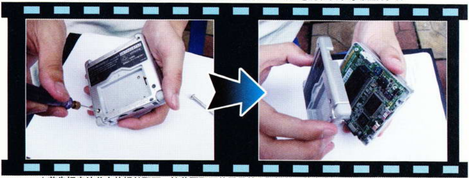
出场角色介绍：紫枫，男，曾经多次给身边的游戏机做手术，手术死亡率：0。

LIKY，男，曾经多次拍摄手术过程，其相机高档名贵，令众人羡慕ING。

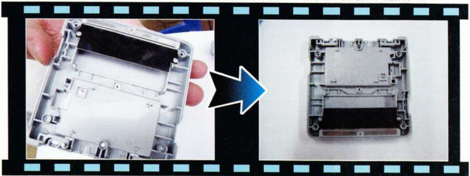
SP君，无性别，情人节当天入住编辑部。



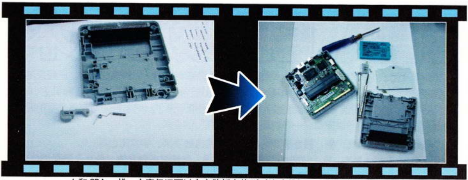
★必要工具为三向螺丝刀以及十字螺丝刀，次要工具为皮老虎以及小号螺丝刀。★



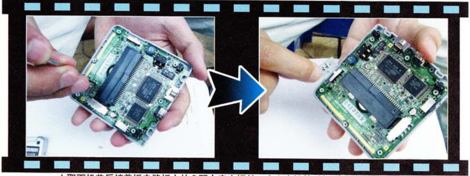
★首先把电池盖上的螺丝取下，接着再取下能看见的6颗螺丝，其中有2颗是在电池槽内。★



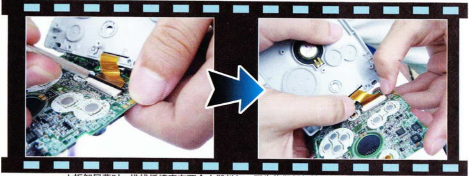
★先把机盖放在一边吧，那一层金属护板就不拆了，没什么看头。★



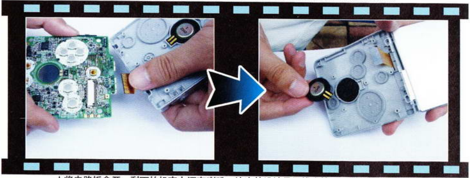
★和 GBA 一样，大家仍旧可以在电路板上找到对比度旋钮，不推荐大家乱调。★



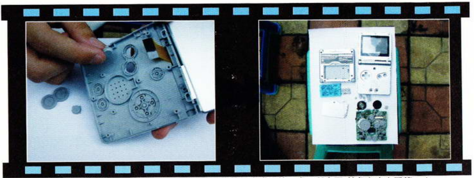
★取下机盖后接着拆电路板上的 3 颗十字小螺丝，小心在拧的时候别失手划到主板。★



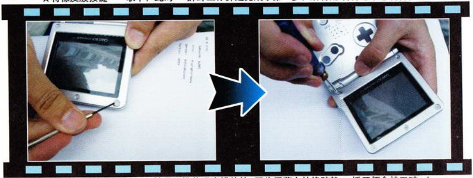
★拆卸屏幕时，排线插槽旁有两个小塑料扣，要先将塑料扣拔开，再拔排线。★



★将电路板拿开，剩下的机壳上还有喇叭，这次的设计是无线式的，可以轻松将喇叭取下。★



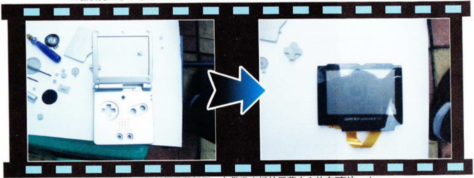
★将橡皮胶按键一一取下，此时SP拆卸工作算是完成了第一步，所有配件务必小心看管。★



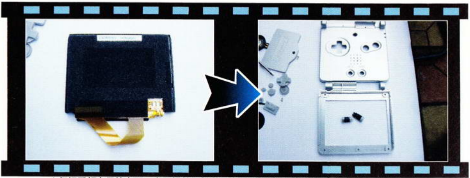
★接着拆屏幕，从这里开始是不推荐玩家模仿的，因为屏幕上的橡胶垫一撬开便会被弄破。★



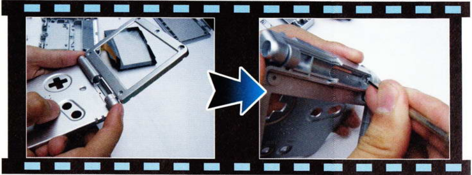
★在机壳上靠近排线的地方有一颗小螺丝，拧下后，便可将屏幕取下。★



★OK，机壳上除了塑料便是塑料了，自带发光板的屏幕小心放在旁边。★



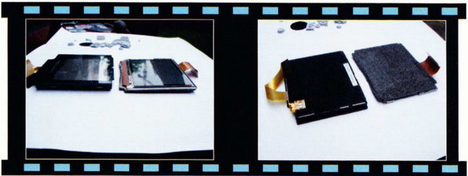
★仔细看好自己的东西，少了螺丝还好说，少了屏幕或是别的重要的东西那可心疼啦。★



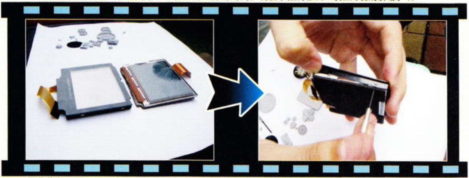
★观察机壳转轴内部，可以分别在两头看到有塑料倒扣，利用工具将其顶出，便可顺利将机壳进一步分离。★



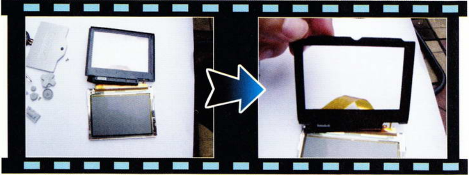
★拆到这地步，也算是差不多了，好奇的读者这下该满足了吧？★



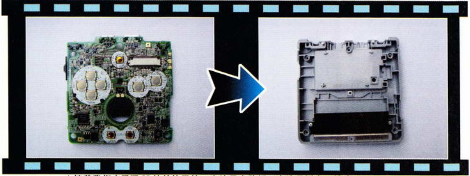
★紫枫顺带将老 GBA 也拆下（才花了两三分钟时间，现在手熟得很），对照两者的屏幕。★



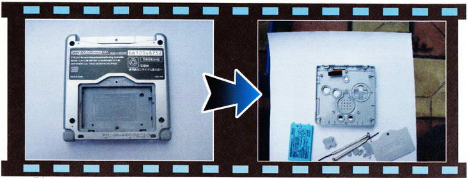
★屏幕体积不同，是因为 SP 的屏幕外包有一层发光板外壳，把小环扣拔开，就可进一步拆开屏幕。★



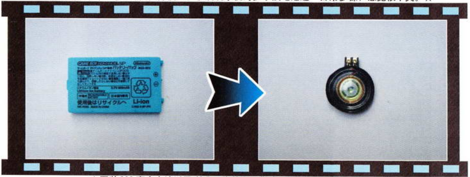
★将外壳拆开，里面的屏幕赫然与 GBA 的屏幕一样大小，发光板的做工非常棒，隔尘效果显著。★



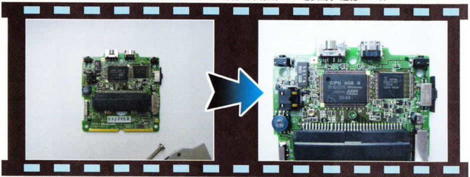
★接着我们来看看 SP 的其他零件，左边是电路板，右边是插卡面外壳。★



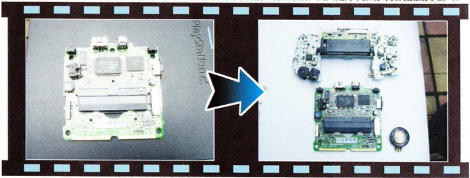
★紫枫还是觉得用 5 号电池要更方便些，以后玩掌机时少了换电池这一日常步骤，感觉很不爽。★



★原装 600 毫安电池以及喇叭，为什么不做成 1200 毫安的？遗憾……★



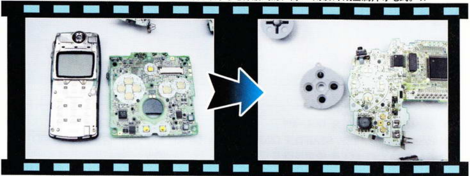
★把耳机插口设计成与充电插口共用式，感觉这个节省成本的借口有些牵强，其实是为了推销耳机转接插头吧。★



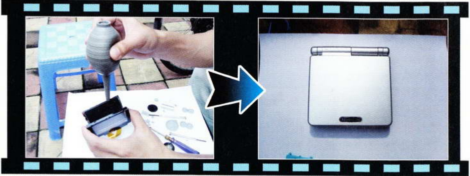
★ SP 和 GBA 的电路板大比拼，大致上看其表面积是一样的。★



★从电路板上可以看出，GBA 的按键设计为导电橡胶式的，而 SP 则设计成金属片导电式。★



★以前我们玩的 FC、MD 甚至 PS2 的按键都是导电橡胶式，而这次的 SP 的按键设计则和手机差不多。★



★手术最后，没在 SP 君体内发现病毒等杂物，只好将 SP 君装回去了，装好后 SP 病就好了。真是怪事……★

说一点有关 SP 的感受

一个月时间没到，SP 已经从 1200 元降到 900 元以下了，最低的一次是卖 815 元，但该价格只保持了 2 天不到，马上反弹到了 880 元左右，想此时入手的玩友，假如不在乎这几十块的话，那就买吧，人民币 880 元和 12500 日元标准售价相比较实在不算贵了。

有些玩友说 SP 成本低廉，任天堂此举纯属骗钱，但话又说回来，又有几家硬件公司可以如此长久地保持软件的更新速度以及高质量品质呢？俗话说知足者常乐，手掌机的游戏画面可以从 GB 进化到现在 SP 的效果，至少紫枫本人算是很满足了。

想想以前的《热斗 KOF96》，再看看现在的《KOF EX2》；想想以前的《魂斗罗》，再看看现在的《魂斗罗 执念》；想想以前的《魔界塔士》，再看看现在的《黄金太阳》。

身为掌机迷，实在是人生一大快事也……



掌机和家用机的互动！这是任天堂一向所强调的，从SFC时代的SUPER GAMEBOY到N64时代的SUPER GAMEBOY2，再到今天的GAMEBOY PLAYER（以下简称GBPlayer），这些周边都充分体现了这一思想。其实GBA和NGC之间的联动已经远远超过了其他家用主机的水准，给无数玩家带来了快乐。而如今GBPlayer将这一点进一步发扬光大，让玩家们可以在大电视上享受掌机游戏的乐趣，可谓体贴备至呀！前有紫枫、Liky为大家解体GBA SP，今天就有我阿修罗为大家彻底分析GBPlayer！

NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY PLAYER彻底攻略

文：阿修罗

制品包装

NGC GAMEBOY PLAYER DOL-017	GBPlayer 本体	1台
NGC GAMEBOY PLAYER STARTUP DISK DOL-006 (JPN)	GBPlayer 启动光盘（日版）	1枚
NGC GAMEBOY PLAYER 使用说明书	GBPlayer 使用说明书	1册

主机安装步骤

1.将NGC底部高速端口（呈"7"形的那个）的保护盖揭开；

2.将GBPlayer的突起部分按照端口的形状垂直接入NGC，安放牢固；

3.用螺丝刀将GBPlayer上的固定螺丝旋紧。

进入游戏操作步骤

1.按照上述安装步骤的提示正确连接NGC与GBPlayer；

2.将启动光盘（日版）放入NGC光盘仓，并盖上仓盖；

3.将GBA（或者是GB、GBC的卡带）正面（贴有标签的那一面）朝下插入GBPlayer底部的卡槽；

4.确认主机电源连接正确以后按下NGC主机上的POWER键，在屏幕上出现GAMEBOY的BIOS画面以后就自动开始进行游戏了。



退出游戏操作步骤

1.在主机电源ON的状态下，按下主机上的OPEN键打开光盘仓盖；

2.将启动光盘取出并关上仓盖；

3.按下主机上的POWER键关闭主机电源；

4.推动GBPlayer上的EJECT键弹出卡带。

使用注意事项

1.本周边无法在松下公司制造的兼容NGC游戏的DVD主机"Q"上使用；

2.本周边的功能是使NGC可以被当作一台GBA使用，让玩家可以在大电视上体验掌机的乐趣，所以请不要将GB/GBA系列以外的游戏软件插入卡槽；

3.如第2条所述，本周边可以运行几乎全部GB/GBA系列的游戏软件；

4.在第3条所述的软件中，可能会有很少一部分软件出现画面或者声音出现混乱、无法正常游戏的现象；

5.使用了动作感应器的卡带无法在GBPlayer上使用；

6.请不要将附带震动功能的卡带放在GBPlayer上使用，否则很有可能引起NGC本体、GBPlayer或者卡带本身的故障；

7.原来专门对应SUPER GAMEBOY的软件在使用GBPlayer时无法使用SUPER GAMEBOY专用的机能。

控制器专题

如图，在使用GBPlayer进行游戏的时候可以使用NGC专用手柄、HORI公司出品的对应GBPlayer的专用手柄和GBA（含GBA SP）本体中的任意一种作为操纵装置。只要将这三种控制器接驳在NGC本体上任意一个手柄端口上就可以实现对游戏的控制了。不过这三种控制器在使用上还是有不小的区别的，这里要为大家一一解说。

NGC专用手柄

最标准的控制器。手柄上的模拟摇杆和十字键对应GBA本体的十字键，Start、A键和B键也分别对应GBA上的Start、A和B键，L、R键和Y、X键对应GBA的L、R键和Select键的功能（可以切换两组按键的功能），Z键用来开启和关闭GBPlayer的界面，C键用来在GBPlayer的界面内移动光标（模拟摇杆和十字键同样可以实现这个功能）。



因为NGC专用手柄比较厚重，所以对于年纪较小的玩家来说，如果游戏时间稍长可能会感到手部疲劳。在按键的手感方面也能够明显感受到和GBA的差异。因为在游戏中是使用模拟摇杆和十字键来进行操作的，所以需要对游戏中使用最多的这个部分进行一番特别的研究。一般来说，模拟摇杆和十字键在使用上是没有太大问题的，十字键的大小和规格都和普通GBA是一样的，除了位置较远以外没有什么需要特别注意的。不过在进行需要精确操控的游戏时，模拟摇杆会显得太过灵敏，而较远的十字键在手感上也比不上GBA。因为L、R键可以被设置在Y、X键上，所以玩格斗游戏时会比使用GBA本体进行游戏的感觉好一些。

GBPlayer专用手柄

HORI是日本最大、也是最著名的周边生产厂家，她已经为无数的游戏推出了无数的周边。这款专门对应GBPlayer的手柄正是由这样一个周边大厂制造的，想来任天堂也很放心HORI的工艺水平吧！大家从外形上就可以看出这款专用手柄和原厂的手柄之间的巨大区别吧！HORI版手柄很接近SFC的手柄式样，不过在主要的键位分布上还是和NGC原厂手柄一致的。因为成本的原因，HORI版手柄去掉了模拟摇杆、C键和内置的震动装置，控制方向的功能就交由调整了位置和大小的十字键来实现。



这样设计的原因大概是因为使用GBPlayer的大多是一些年龄相对较低的玩家，便宜的小号手柄更加体贴吧！因为HORI版手柄比较薄，所以Z键的位置被调整到了Start键的上方，比起原厂手柄按起来更加方便了。HORI手柄最大的特色就是增加了Select键，在使用GBPlayer进行游戏的时候完全再现了GBA的Select键的功能，而不用像原厂的大手柄那样进行设置了。在按键的手感上，HORI版手柄比原厂产品生硬一些，长时间玩可能会引起一些不适，这是一个缺点。但是增大的十字键的确是十分体贴的设计。

GBA/GBA SP本体

这个不用说吧，自然是最正宗的GBA手感了！至于GBA和GBA SP之间的手感差异则不在我们的讨论范围内。我们这里还要说一些其他的东西。使用GBA（含GBA SP）本体进行游戏的时候需要注意，因为NGC不会通过专用联机线为GBA供电，所以一定要确定GBA本体电源的充足，玩到一半断电的话就比较失败了！在使用GBA（含GBA SP）本体作为控制器的时候，需要事先通过NGC-GBA专用联机线将GBA正确地连结到NGC本体上的1号到4号中任意一个手柄插口上。作为手柄使用的时候，GBA本体上不能插入任何游戏卡带。确认连接正确以后打开GBA本体的电源。在启动GBPlayer以后，GBA本体的屏幕上会显示出GBPlayer的LOGO，这样就可以作为手柄使用了。虽然使用GBA作为手柄手感最正宗，不过这个方式存在的问题也是最大的。因为GBA上没有Z键，所以无法开启GBPlayer的菜单界面，从而无法更改其设置。其带来的进一步的问题就是，因为无法切换至更换卡带的界面而导致每次必须关闭NGC本体的电源才能够安全更换卡带，这样就远远没有其他两种控制器方便了。



GBPlayer 使用界面解说

在使用GBPlayer进行游戏的时候按下手柄上的Z键就能开启GBPlayer的设定界面。在这个界面里我们可以看到6个图标，每一个图标都对应着GBPlayer的一种功能，用模拟摇杆和十字键可以进行设定项目的选择以及变更。GBPlayer 硬件本身会记录下玩家的各种设置，而不会占用NGC记忆卡的容量。

フレーム

同以前的SUPER GAMEBOY一样，GBPlayer 同样可以选择画面外框的式样。这一次可供选择的外框一共有20种，风格可谓十分多样。将本图标激活后就可以用十字键的上下来选择了。





サイズ

选择游戏时画面的尺寸大小。可供选择的一共有ノーマル（普通）和フル（全屏）两种。不过这两种显示模式都不会占据整个电视屏幕，但是全屏模式还是要比普通模式大不少的。





コントローラ

选择控制器的使用方式，一共分为两种。设定1是将X和Y作为Select键，L、R分别对应GBA的L、R键，不使用C键。设定2是将L和R键作为Select键，Y、X分别对应GBA的L、R键，C键对应GBA的十字键功能。

がめん

调整画面的风格，一共有3种可以选择。有雾化效果的ソフト（柔和）模式，点阵风格的シャープ（锐利）模式和居于两者之间的ノーマル（普通）模式。3个模式区别不大，在高速运动的部分才能区别出来。

タイマー

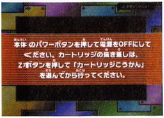
计时器。在选择了设定时间后按下A键就会开始计时，当到了设定的时间后会出现声音和文字通知玩家。可以在设定了时间以后按B键取消定时功能。

カートリッジこうかん

使GBPlayer进入交换卡带的状态。选中这个图标以后按下A键会出现提示问题，再选择“はい”GBPlayer就会中止游戏并弹出请更换卡带的提示窗口，这个时候就可以按EJECT键弹出卡带了，换上的卡带一旦插入了GBPlayer就会自动开始运行。更换卡带请一定要选择这个图标，如果强制弹出卡带就会出现警告窗口，这个时候只有关闭NGC本体的电源重新来过才行了。另外，需要提醒各位玩家，GBPlayer在更换卡带的时候是不会帮玩家存盘的，所以如果玩的是带有记忆功能的卡带，在更换之前请一定要确认已经在游戏中存档完毕。









试玩感受

能够在大电视上玩游戏自然是最爽的，除了视觉上的冲击力更大以外，也免除了掌机玩家患颈椎病的危机，近视的发生率也会下降哦！（笑）在玩需要联机的游戏，比如《街霸》和《塞尔达传说 4 支剑》的时候的确比小屏幕舒服很多。











阿修罗测试了一些在国内比较常见的GBA卡带，在测试过程中没有发现什么兼容性不好的现象，证明GBPlayer的完成度很高，大家可以放心地把它当作一台大型GBA来使用。在玩有专门对应GBPlayer显示功能的《FFTA》的时候，液晶A（对应老版GBA）模式是最亮的，而对应电视显示的模式是最暗的，色调也最深，看起来也比较柔和。

▼从左到右分别是液晶A、液晶B和电视显示模式，大家可以从图片中对比一下。









在使用GB的卡带时，GBPlayer也完美地再现了GBA的各项功能，也不会出现不兼容的现象。因为GB卡的用色比较少，所以在大电视上显示的时候会比较单调，而且有的时候会显得过于浓艳，这一点需要注意。

以下是一些实际使用GBPlayer进行游戏时的实拍画面和电脑截图，大家可以通过这些图片来判断GBPlayer的优劣，也好决定是否要购买这款周边。













国内掌机市场导航
GBA SP购买全攻略

硬件篇

现在国内游戏市场上最热门的莫过于GBA SP了（其实国外也一样了），这款作为GBA后继机种（确切地说是加强版）推出的新型掌机虽然在机能上与GBA完全一样，但却有了更加时尚小巧的外形，折叠式的造型更容易吸引年轻人的视线，更重要的是它改进了GBA最大的弱点——屏幕过暗的问题，加上了前光装置的SP即使在完全黑暗的环境下也能照玩不误。而且SP使用的是内置的充电锂离子电池，只用充电3小时就能支持10小时游戏（开灯），不开灯时更可以达到18小时。这样的一款掌机的确是让不少玩家对它朝思暮想，现在我们就先来看看它的行情吧。



GBA SP于2003年2月14日率先在日本发售，标准售价为12500日元，折合人民币约860元。发售时有3款颜色，分别是银白、蓝色和黑色，由于任天堂对该机型的市场前景持慎重态度，所以首批出货量只有30万台，结果SP的市场反响出人意料的好，30万台主机很快被抢购一空，结果导致很长一段时间内日本国内都缺货，任天堂还因此在官方主页贴出道歉声明。再来看国内情况，在SP于日本发售的前一天也就是2月13日的下午，国内一些游戏店就已经将SP摆上了柜台（厉害），而价格则炒到了1250的高价，虽然如此，仍不乏人问津。两三天后价格开始回落，但也基本保持在1150左右，而且以这个价格持续了近一个月的时间。想想也难怪，这一个月日本都缺货，在国内能够买到都属难得了，据说台湾SP价格都炒到了原价的两倍以上，令人咋舌。直到3月17日，亚洲版SP终于在香港发卖，售价为900港币左右，国内的SP也借这次货源的补充迎来了一次大的降价，价格终于跌破了千元大关。

亚版SP与日版最大的区别在于随机附带的电源为220V（日版机附带电源为110V），充电时可以直接国内的市电，不必像日版那样转接110V−220V变压器，这一点非常方便。不过相比



亚版的包装盒（左）比日版的包装盒（右）大了很多。



▲亚版电源的背面写明了输入电压：220V～240V。



▲左边是亚版随机附带的电源，不像是日版那种折叠式的，携带起来不太方便了。

于日版的包装，亚版的包装盒简直可以用"庞大"来形容了，东西又没有多出些什么，真不知道弄这么大的盒子干什么？虽说电源体积稍微变大了一点，但也不至于将包装盒增大这么多吧。

3月23日，美版SP发售，标准售价为99.95美元，折合人民币约830元。不知为何美版SP只有银色和蓝色两种颜色，少了黑色。3月28日，欧版SP也如期发售，标准售价为129欧元，折合人民币约1145元（欧洲的消费水平就是高啊），主机颜色同日版一样有3种。随着这两个版本SP的发售，国内的货源得到进一步的充足，所以价格也呈一路下跌之势，在3月下旬那一段时间，SP的价格几乎是一天一降，1000，950，920，900……



▲这是美版SP包装。美版SP附带的电源同日版一样，也是110V。



▲美版主机背面的电池盖上写有一段警告文字，与其他版本有明显区别。



▲这是欧版SP的包装盒，与亚版一样大的盒子。



▲欧版的SP除了有两份说明书，还有一张游戏宣传单。

到目前为止SP的价格基本稳定在850元左右。已经算是比较正常的价格了，不过不排除有进一步降低的可能，毕竟SP的产地在国内，神通广大的国内商家是很会利用这一点来解决进货渠道的问题的，出现国内SP价格大幅低于国外标准价格的情况并不是不可能，就如同当年480元的GBA一样。



▲欧版SP的电源是220V，不过形状与亚版的又不同，而且插脚是斜的。

不同版本SP背后铭牌上的内容是不同的，其中最大的不同就是编号，打头的几个英文字母表示了SP是哪个地区的版本，比如日版是XJH打头，亚版是XAH打头，美版是XU打头，至于欧版的则比较奇怪，我所看到的都是XAH打头，也就是说与亚版的一样，仔细比较一番后发现欧版主机其实与亚版主机是一样的铭牌，我问BOSS是不是装错了盒子，BOSS信誓旦旦地说这是新机器，没有换过，后来我去问外地朋友，得知他那边欧版SP也是与亚版一样的铭牌，似乎可以肯定了，但是因为目前还没有问到欧洲那边的朋友，所以对于欧版SP的编号是不是真的与亚版一样是XAH也就无法确定了。（据某些人说欧版的是XEF或XEH，暂时无法考证。）



▲左边是日版机，右边是亚版机，编号有区别。

《FFTA》限定版SP

不得不提的是《FFTA》的限定版SP，2月14日也是SQUARE的S·RPG大作《最终幻想战略版ADVANCE》（《FFTA》）发售的日子，所以这一天日本有一款限定版SP随游戏同捆发售。主机和游戏放在一个大包装盒里面，所包括的全部内容有：1.《FFTA》游戏一盘；





2.限定版GBA SP一台；3.专用电源一个；4.《FFTA》挂绳一条；5.小包一个。主机颜色为珍珠白，看起来非常华贵，不过据说存在掉色的问题，未免美中不足。该

同捆版的标准售价为18300日元（折合人民币约1300元），限量2万套发售，两天之内就被抢售一空。不过在国内也有商家弄到货，当时售价高达1600，仍然有铁杆（+有钱）FANS二话不说就入手哦，现在市面上基本见不到该同捆版了。

口袋妖怪限定版 SP

这款限定版主机于2003年4月25日推出，不但颜色是独特的桔红色，正面的盖子上还有一个口袋妖怪的造型，售价同样为12500日元。



周边篇

耳机转接线

下面来说说SP的周边，首先是耳机转接线。由于SP没有专门的耳机插孔，连接耳机时还必须用到一个专门的转接线（连接在电源插孔上），所以这个耳机转接线就是SP最重要的周边了。日本官方售价为500日元，美国售价为4.25美元，都是约合人民币35元左右。



最近在国内出现一种组装耳机转接线，啊，不对，那已经不能算是转接线，它就是一个SP专用耳机，制造商也真够体贴的，直接在接口的另一端连上了耳机，省去了转接的步骤，是不是很不错啊？你肯定在点头，那听我往下说。你知不知道这个东西卖多少钱？我告诉你吧：10元！至于成本价低到什么样一个程度我也不去猜测了，我只记得以前在街边花10元买了一个耳机，没用到两个星期就有一边没声音了，暂且不谈它的音质如何了。所以当我看到这个SP专用耳机时立刻有种哭笑不得的感觉。（你要仿制就原封不动地仿制吧，干嘛自作聪明地加耳机呢？关键是加了这么个耳机，换又不能换，实在是……相信很多玩家以前玩GBA时都不会用这种10元的耳机吧。）



不过很快真正的组装转接线出现了，完全仿造原装制作，做工看起来也非常不错，价格为10元，大家不妨考虑这个。

充电电池

SP使用的是内置锂离子充电电池，容量为600mAh，目前官方并没有单独发售这种电池，只会在各个贩卖店提供电池更换服务，不过在国内情况就不一样了。3月底的时候市面上已经有组装SP电池出售了，于是有的JS便开始利用这一



▲这是国内组装的电池，但包装明显就是原装电池的包装。

点，将SP的原装电池拆下，换成这种组装电池，用从而开出诱人价格吸引不明真相的玩家来购买，很多玩家为价格所动，稀里糊涂就就中招了，回去玩了两天，“哎？不是说能连续玩10个小时吗，怎么六七个小时就没电呢？”……刚买了SP的玩家看到这里是不是心里开始发毛了：“哎呀，我的电池是不是被JS换过了？这可怎么办啊？”呵呵，下面就来给大家详细说说原装电池和组装电池的鉴别方法。

现在的组装SP电池已经有好几种了，LIKY最先在市面上见到的是一种完全仿原装电池制作的版本，这个电池的外观基本与原装电池一模一样，极难分辨，而且最让人吃惊的是它的包装，同SP一样风格的银灰色盒子，上面用日文写着“GBA SP专用电池”，这应该就是日本原装SP电池的包装了。刚开始还一直奇怪，SP的原装电池在日本根本不会发卖，你们怎么会弄到它的包装？后来想想，不发卖不代表没有，在提供更换服务的日本贩卖店里肯定有原装SP电池了，那





▲日版 SP 原装电池（左）与 SP 组装电池（右）。颜色本来是差不多的，但因为拍摄场地不同的缘故，所以看起来有差异。

么有电池就一定有包装了，包装估计就是这么来的吧。

下面拿出日版SP的原装电池与组装的比较，一起来玩《大家来找碴》吧。（见上图）

因为不知道亚版、美版、欧版原装电池的模样，所以下面这个比较仅供一定意义上的参考。

1.原装电池右边正负极的下面没有字，而组装的多出一些字。

2.原装电池上下方各有两个凹槽，组装是平的。

3.原装电池3.7V，组装的是3.8V。

4.“危险”字样右边的小字排版不同。

5.组装电池“Lithium ion battery”字样旁边多出了一个“(Mn)”。

组装电池乍一看跟原装的差不多，但仔细找找还是有很多疑点的，不过，市面上还有一种仿原装电池改进了很多疑点，（笑）以上列举的3、4、5点区别它全都没有，只有1、2两处的区别可以找到，所以玩家分辨原、组装电池时最好紧记1、2两点区别。



▲没有拆开包装，看得不够清楚。

市面上还有一种叫FAMER的SP电池，这个电池打的是自己的牌子，包装也是自己的特色，所以很好辨认了，容量为700mAH，价格为50元左右。

另外，据说市面上还有一种DRAGON牌的电池，也是700mAH，不过我没有见到。

上面仔细向大家介绍了几种国内的组装电池以及原装电池的鉴别方法，大家是不是有一种醍醐灌顶的清凉感觉。（笑）本来还想为详细测试一下这几种组装电池的实际用电时间以及实际容量，但一时没有找到合适的工具以及足够的材料，想想还是等等吧，可以留到以后找个机会专门来探讨这个问题。不过可以肯定的是，组装的电池绝对没有原装的耐力久，从原、组装手机电池的差别就不难推断出这个结论。玩家购买SP的时候，一定要谨防SP电池JS被换，最好能拿话僵住BOSS让他把后盖打开让你看，这样才不会上当。



▲FAMER 牌的电池，包装很花哨。附送一个十字头的小螺丝刀，专门是为拆开 SP 的电池盖而准备的。

原装的 1000mAH SP 电池

关于电池这里有个好消息，日本著名的主机周边制造商CYBERGADGET日前宣布，他们将在5月中旬发售容量为1000mAH的SP专用电池，相对于以前的600mAH电池，这种大容量电池能够提供更持久的耐力，可以让SP连续工作17.5小时（开灯），售价为1980日元，折合人民币140元。电池颜色为黑色，附带一个十字头螺丝刀。



▲电池为黑色，附送一个盒子。

110V–220V 变压器

日版SP使用的是110V电源，不能直插国内的市电，所以商家绝对不会放过这个商机，北通推出了一款名叫“火麒麟”的110V–220V变压器，相对于PS2或者NGC的那些110V–220V变压器，这个“火麒麟”就非常苗条了，长、宽基本与SP电源的一样，也算符合了掌机小巧便携的特点，不过它的重量倒是不轻。有了这个周边，买了日版SP的玩家也不用担心充电的问题了，把电源插在它上面再接到市电上就行了。由于我没有亲自使用过这个东西，也不知道它的发热情况严不严重，所以也不便多说了。这个“火麒麟”的官方售价是25元，市面上的价格应该还可以再低一些。



组装电源

市面上又出现一种仿日版SP电源大小、可以直插220V电压的电源，售价为30元左右。

右图中的电源也可以直插220V电压，但是形状就大多了，售价20左右。



其他周边

国内一些周边商真是肯花心思，SP出来没多久一些稀奇古怪的装备又都跟着来了，放大镜、手柄、音箱、皮包……这次总算没有照明灯了。



▲放大镜+手柄，这个放大镜反光相当严重。



▶包的种类是最多的，造型各异，价格都在二十左右。

另类周边——USB充电连接线

这个周边非常另类了，它可以让你的SP通过电脑来充电，而不必通过电源。具体就是通过这根USB连接线来相连。这个周边非常有创意，适合那些有电脑的玩家。



SP的屏幕——白屏和黄屏

最近SP的屏幕又被人关注起来，原来SP的屏幕竟然有白屏和黄屏之分，也就是说有的SP屏幕偏白，有的SP屏幕偏黄，仔细看下面两组图应该能看出区别，偏黄的屏幕色彩看起来更浓一些，偏白的屏幕看起来更亮一些。据说第一批出货的SP屏幕都偏白，而后期的就偏黄，但是这种说法似乎也不太准确，阿修罗和邪魔的SP都是后期出货产品，但屏幕却是一个白一个黄，不过第一批SP屏幕偏白这一点应该可以肯定，编辑部第一时间入手的SP就是这样。其实无论是偏白还是偏黄对于玩游戏都没有太大影响，大家也不必太在意这个。



好了，经过我们的倾情介绍，大家心中应该有了一本账了，买SP时起码不会被JS任意宰割了。近期SP的价格又有轻微上扬，大概在880元左右。相信有不少玩家在为该买哪个版本的SP而犹豫，在这里LIKY比较推荐亚版，因为所有版本的SP都是在国内生产，质量上不会有任何差异，而亚版具有220V电源的优势，比较适合国内玩家，欧版虽然也是220V电源，不过那个电源插口没有亚版的方便。有很多玩家迷信日版机器质量好，其实没有必要。周边方面，除了耳机转接线，其他的都是累赘，不要也罢，有电脑的玩家可以考虑一下那根USB充电连接线了。

实话实说——GBA周边之我见

文：Hongkong

GBA诞生已经一年半了，惊人的销量使任天堂财源滚滚，同样也使很多周边生产小厂借鸡生蛋。去游戏店看，琳琅满目的GBA周边让人眼花缭乱，看看都不错，想想似乎都有用，可是一试……以下是自己对目前游戏店中常见GBA周边的见解，顺便给还没拿定主意和已经动心的朋友做个参考。



充电器：几乎所有的玩友买GBA时，BOSS都会推荐充电器——当然不是原装，都是国产组装，质量极差的。就是某些杂志的广告登的可以玩十多小时、售价70多的所谓的镍氢充电器最多也只能坚持4小时，因为那根本不是镍氢电池。目前游戏店中所卖的充电器都是两节固定在一起镍镉电池，而使用镍镉充电电池一直是GB系列主机的大忌。BOSS推荐给玩家充电器并不一定是他们黑，我在游戏店看到他们自己的GBA也用劣质充电器玩的津津有味——当然，不排除这本身就是BOSS们的一种促销方式。不管BOSS用什么玩，我们自己的GBA还是按照《掌机王3》中LIKY的指点去大商场买正品镍氢充电电池吧。

皮套：以前以为只有方头方脑的GB、GBC有皮套，几天前在游戏店居然看到了GBA的皮套！透明的，看起来依旧很亮丽，不过用起来却和GBC的皮套一样糟糕，往皮套里塞GBA依然很吃力；GBA装进皮套后，按键与皮套上的按键孔能偏差出最少5毫米，而皮套屏幕部分同样和GBC的一样波澜起伏，透过这塑料的波浪是根本看不清屏幕的。到了这时BOSS大概也知道顾客不满意，一般都会进言："皮套主要是保护机器屏幕的，看不清就拿出来玩，不玩就放里头。"这种皮套保护机器?



当然不，GBA进出一趟屏幕100%会被刮出划痕。因此还是别指望这种做工粗糙的皮套来保护GBA了——其实要想保护GBA很简单，出门揣在衣兜里时只要给GBA套一个丝袜（最好是真丝的）就可以了，本人的GBA服役一年中，被我装在丝袜里天天随身带，屏幕至今光亮如初。（怎么听得好好的都倒下？）



GBA屏幕贴膜：同样是保护屏幕的周边，不过游戏店里卖的都是国产的，好象在游戏周边行业，"国产"已经成了劣质产品的代名词了，国产的GBA屏幕贴膜质量同样低劣：贴上后会发现游戏画面如水中花雾中月一样的飘渺，忍无可忍准备把那个碍眼的贴膜撕下来，谁知没有拨云见日，却见GBA屏幕已被胶污的花团锦簇了……说句实话，用这种"国产的保护膜"保护GBA简直就相当于花钱请人往自己脸上吐痰。价格虽然便宜，但伤害屏幕的"国产保护膜"不用我再说大家也知道该不该买了吧?

GBA屏幕：有很多朋友不知道护理GBA屏幕，或者用了被JS推荐的皮套、屏幕保护膜，直到发现屏幕已经刮出一道道划痕才后悔莫及。JS安慰你一番后又会给你推荐新的GBA屏幕换掉原来那已经刮花了的（看来中了JS的"连环计"了）。可是新换的屏幕不到一个月就花了，因为GBA原配的屏幕是玻璃钢材质，而BOSS卖的屏幕都是塑料的，绳头线脑都可以刮出一道道伤痕——因此，除非你的GBA屏幕已经刮花得模糊了，不然还是别轻易换屏幕。那么保护GBA屏幕就从现在做起，买个真丝的袜子装进去——咦，谁把烂橘子扔上来了?



GBA腰包：这也许是众多周边惟一买了不至于后悔的了，腰包装GBA很宽松，而且其他格

还可以放手机和零钱，不过因为是牛仔布料容易划屏幕，因此GBA装进去前别忘了套个真丝袜子；



（谁这么不小心，怎么把香蕉皮扔过来了）当然了，如果您随身还要带个CD随身听，那就不要买这个十几元的GBA腰包了，去地摊花五、七元钱买一个CD随身听腰包，就可以装下随身听、GBA和手机一切的便携东西了。

GBA照明灯：这种周边也是款式多多，目前最好的应该是白色荧光灯管型的，但就是这种光线最柔和的照明灯，在游戏时还会看见刺眼的反光，而且这些照明灯本身都非常笨重，外出携带很累赘，因此本人同样不推荐。事实上，只要光明正大地玩，GBA还是很容易找到满意的光线角度——寝室熄了灯就睡觉，第二天早点起来也不耽误玩。什么？上课时玩？还是省省吧……



放大镜／格斗摇杆／GBA盔甲：这三个可以放一起说，因为很多游戏店都不单卖放大镜和格斗摇杆，卖的都是集这两种周边功能于一身的GBA盔甲。GBA盔甲看起来很有用，而实际呢——放大镜框会把游戏画面档出一道阴影，格斗摇杆会把好好的方向键磨的面目全非，更恐怖的是本来轻巧窈窕的GBA，穿上这GBA盔甲后居然会和砖头GB的重量不相上下，外出携带相当不方便。而且价格不菲，那几十元钱还不如买个游戏玩。



卡带盒：专门用来放GBA卡带的，游戏店卖十元一包（四五个吧），不过这些卡带盒同样具有国产周边的共性：质量低劣，做工粗糙。往卡带盒里放卡带时还可以，想往出拿可就费劲了，真觉得连游戏卡都要抠两半了——实在太紧了。如果不想让自己珍藏的卡带折寿，这种国产的劣质卡带盒还是别买，没有卡带盒时游戏卡不是保存得挺好吗？



电池盖：这个嘛，不用说属于“低值易耗品”了，实际上十元左右的价格买这东西都贵，可是谁让自己的GBA电池盖坏了？再说总比原来花二三十买充电器拆成的电池盖便宜。即便如此，BOSS如果把价格要到10元以上，玩家也要坚持把价格讲下来，别让JS给黑过分了。



以上所说的，都是本人和身边朋友亲身体会的，说到保护屏幕时我每次提到的丝袜虽然都自我调侃一通，但丝袜的保护效果确实相当好，如果觉得不雅的话，用柔布缝个专门的口袋放GBA更好了。还要值得注意的是，目前国产的劣质周边几乎都是死包装（就是取出周边必须要破坏包装的），一旦玩家说要看看，BOSS可能立刻就用刀划开包装给你试，最后你不准备买时，BOSS往往会脸一沉，使出最后的杀手锏：“你说要看我才给你打开，你现在不要我卖谁去？”所以对于这些周边最好看都别看，对JS也要像对街头摆棋残局的骗子一样别轻易搭话。其实GBA只要正常游戏，完全不需要那些乱七八糟的周边；各位玩友在BOSS和店员热心推荐的轰炸中如果能始终保持清醒的头脑，JS也就没空子可钻了。

LIKY：以上Hongkong玩友讲得似乎有点夸张了，好像什么都不能买、买了就上当，呵呵，其实还不至于到那个地步了，有些周边还是比较实用的，Hongkong玩友也只是结合自身的体会给大家一个参考和建议，至于如何选择，还是看大家自己的决定。

文：任天堂鳖

GBA屏幕保护漫谈

俗话说得好，眼睛是心灵的窗户，而GBA的眼睛——屏幕正像PC的显示屏一样，发挥着它作为输出设备的重要作用，是我们获取游戏信息所必不可少的部分。因此我们GBA玩家对它都是加倍呵护。虽说GBA的硬件设计相当完美，可是屏幕这部分却使其白璧微瑕。它的弊病主要体现在亮度不足及易划伤两个方面，相信大家对此都深有体会。任天堂官方也针对这些问题发布了改进型GBA——GBA SP。完美地解决了屏幕划伤及亮度不足的问题，实在是“大快人心”。可是，GBA SP并非人人都买得起（笑）。同时，GBA目前已销出好几千万台，市场占有量仍是最大，精明的商家不会不明白这点。于是，解决问题的方法产生了，针对GBA亮度不足，有国内外的厂家开发了背光板，而像什么高亮小灯，夜视宝之类的东西也是层出不穷，算是圆满地解决了这一大难题，那么易划伤这一个问题又咋办呢？别慌，周边商的本事大着呢，下面，我就分类向大家介绍一下到目前为止GBA所有的屏幕保护方法。

保护膜——另一种形态的狗皮膏药？

作为出道较早的产品，保护膜确实热销了一阵，那时候几乎成了GBA随机必备之物，在购机时JS们一定会热情洋溢地向你推荐它，价格也不贵，于是就买吧，5~10元一张，三秒钟贴在GBA的屏幕上。呜呼哀哉，为你的GBA祈祷吧。到这张保护膜表面花得让你忍无可忍时，“屏幕杀手”露出了真面目。这时候你留也不是，撕也不是。留吧，可怜的眼睛快罢工了，撕吧，遗留的胶状物会让你暴走。吃一堑，长一智，大多数朋友上了一次当就不会再去碰这玩意儿，从此便会对保护膜深恶痛绝。不过，上面所谈的只是国内所产组装保护膜，您可别冤枉了日本原装保护膜。俗话说得好，一分钱，一分货，价值50元的原装保护膜绝对不伤屏幕，而且其说明声称可以有效地防止反光及紫外线伤害眼睛（晕！）。即使用花了也可以轻松取下不留污渍。话说回来，有这么层东西贴在屏幕上，无论是旧装原装，看着都碍眼。就像狗皮膏药一样治标不治本，笔者不推荐使用。





保护盖——退一步海阔天空！

既然保护膜这个东东不是最佳解决方法，那我们能不能换个思路呢？既然直接为屏幕加贴薄膜不好，那能不能在其他地方动手动脚呢？

答案是肯定的，GBA屏幕保护盖出现了。如图，它固定在GBA顶部的周边槽中，打机时把盖掀起来，平时就盖上，完全不碍事。甚至它还可以起到装饰GBA的作用，一举两得，何乐而不为呢？



目前市面上所能买的也有日本原装和国内组装两种保护盖。当然原装质量棒，样式也好，而且有多种和GBA主机相配的颜色。而组装货最常见的即“星座保护盖”，大多是银白色，上面有星座图，不喜欢的话可以用贴纸将星座图盖住。质量算马马乎乎吧！

个人觉得，GBA屏幕保护盖是一种很好的思路，它避免了与屏幕的直接接触，却能收到很好的效果，而且价格也不贵，原装35元，组装仅5—15元，推荐大家购买。

多合一产品——不伦不类的“杰作”

GBA周边中卖得较好的还有一类产品，我们可以称其为多合一。常见的多合一拥有照明，放大，摇杆等功能。由于硬件的设计，它们大都顺



理成章地拥有保护屏幕的功能。图片上所显示的是日本原装多合一，而在国内此类产品以北通居多。前些时候该系列还推出了能保护视力的型号（笑）。笔者个人认为多合一完全属于鸡肋，因为GBA是掌机，而多合一大都体积庞大，丝毫体现不出便携之特性，而且无论是照明和放大都达不到很好的效果。除非你是GBA周边收集者，不然的话没有必要购买此类产品。

镜面——从根本上解决问题

实际上前面的篇幅我们介绍的屏幕保护产品都是“防患于未然”，即当GBA屏幕还未损伤时的措施。可是假如一不小心中了彩——屏幕花了，该怎么办？



别担心，即使你的GBA屏幕成了大花脸也没有问题，因为我们有究极法宝：更换镜面法！以前市面上大概以树脂镜面居多吧，这种产品由于原材料是树脂，所以质量相当差，不但透光效果不行，而且容易划伤，所以玩家们宁可让GBA花着脸，也不愿意更换，当然也有朋友不嫌麻烦，三天两头就更换一次镜面，久而久之的结果是GBA的液晶屏幕沾上大量灰尘，苦不堪言……



现在大家选择的余地可就大了，笔者近日发现有两种新镜面上市，搞到手分别测试了一下，效果相当棒，可以说能达到GBA的视觉极限。下面我就来介绍一下这两种产品。

先说说由国内规模最大的网上游戏超市圣嘉公司（www.xinga.com）开发的水晶镜面吧，据称这东西是由水晶制成，由水晶的物理特性所决定，这种水晶镜面非常耐磨，产品说明书上说即使用钥匙也划不伤，当然笔者可不敢用钥匙去划屏幕，只是用指甲用力的在屏幕上一拉。嗨！神了，水晶屏幕上果然没留下印痕，而且它的透光性很强，清晰绝伦，毕竟是水晶嘛。我还做了测试，让水晶镜面从2米的高度自由下落，结果它楞是丝毫无损，绝了！（LIKY：说着说着怎么像街边摆场子卖狗皮膏药的了？）各位使用了这款水晶镜面的朋友玩游戏时候就可以放心摔你的GBA了……（话没说完就给一位游戏黑带九段来一个漂亮的背摔，差点没晕过去）

另外一种镜面叫锐屏（由新亚电玩代理——http://www.chinagnet.com），比圣嘉的水晶镜面要早些时候出道，目前销量相当好，笔者等了两天才拿到货，可见其受欢迎程度。

锐屏使用的材料是高透光、高耐磨、高硬度的精密仪器用玻璃，开发者是天津的一位玩友（真佩服他），经一年的潜心开发研制而成，如果说水晶镜面的卖点是高耐磨的话，锐屏的卖点就是高清晰度。我尝试把锐屏直接放在GBA上，看上去屏幕上清晰得就像没有东西在上面，而把原先的屏幕拆掉后，把锐屏安了上去，可以说令人眼前一亮，效果让人十分满意。不过锐屏的边缘做工有些粗糙，打磨得不够光滑，还好对安装及使用没有影响，希望该产品以后注意一下这点（大部分国产货的通病——我拿到的水晶镜面也如此）。不过我就没敢测试锐屏的自由下落，毕竟厂家没说可以这样做。



一句话，水晶镜面的特点是高硬度、耐磨也非常清晰，而锐屏的特点是高透光，超清晰（硬度也不差），我购入时的价格，水晶镜面是19.9元／块，而锐屏则是35元／块，笔者都很难说谁好谁差，大家就自己选择吧！

后记：介绍了这么多保护屏幕保护的产品，其实最好的方法就是，我们平时对GBA多加小心，好好护理，别丢三落四，东放西放，屏幕上有灰尘千别用手去揩，一般用眼镜布擦就行了。有条件的就话，最好买一本相机专用的擦镜纸，这样就绝不会损伤屏幕了。笔者文章就到此为止，希望广大玩家的GBA都能拥有明亮的眼睛，并祝大家打机之路一帆风顺，咱们回头见。

文：小超



玩转GBA
——GBA软件大集合

GBA＋烧录卡可以做什么？相信看过前三辑《掌机王》的朋友一定能滔滔不绝：看电子书、看漫画、听音乐、查英文单词……有了软件的支持，手中的GBA已经不只是掌上游戏机那么简单！距上次《GBA软件大集合》已三月有余，小超再次为大家奉上GBA软件套餐，看看又有什么新鲜的东东吧！

一、Files on GBA 将你的GBA变成移动存储器

记得小超刚刚买EZFLASH时，选256M有一个动机：将EZ卡当作移动存储盘（俗称U盘）。256Mb相当于电脑32MB的容量那！那时同样容量的U盘要300大毛！可惜，EZ始终没能推出类似功能的程序。直到最近发现了Files on GBA，GBA变U盘成为现实！作者名叫Dank，其主页竟然是一个网络江湖，汗……大家可以从http://www.fxjh.com/Dank/softwares/v04cFinal.zip下载到0.4c最终版。程序原理很简单，将EXE等电脑格式的文件前加上GBA ROM的文件头，这样烧录程序便会将其认成GBA ROM，从而顺利烧入。然后将文件从烧录卡中备份成GBA ROM格式的文件，再通过程序去掉文件头还原文件。

程序操作VERY EASY，运行，点击“打开”按钮，找到要转换的文件，俺这里选的是ccc.zip，点“确定”后，程序“文件位置”栏会显示文件所在路径（★见图一），下面的“输出位置”栏则会显示转换后的文件输出路径。注意，转



换后的文件名后缀是.gba。俺选的程序转换后依旧放在我的文档，不过文件名变成了ccc.zip.gba。第三行的“头文件位置”栏是GBA ROM头部文件所在位置，程序安装好后，不需要改动。最后点击生成GBA文件，大功告成！

接下来，通过烧录卡程序将转换好的GBA文件烧进卡里吧！取出文件时，先用烧录程序把文件从烧录卡里备份到电脑硬盘。然后运行Files on GBA，点击“打开GBA文件”，找到刚刚备份出来的.gba文件，确定后，“文件位置”栏会显示文件路径（★见图二）。接下来的“输出位置”栏，需要自己改文件后缀。这里俺将ccc.zip.gba改成ccc.zip。修改好后点“还原文件”，文件被还原。



当小超写这篇东东的时候，本地移动存储盘正在价格战，32M的清华同方80元就能到手！所以用EZ卡存储电脑文件时，总感觉心情怪怪的！不过……多一个功能总归是好事。（瀑布汗ING～）

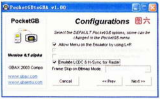
二、PocketGBtoGBA GBA上模拟GB游戏！

上次小超提到一个叫GB ON GBA的软件，可以通过GBA烧录卡玩黑白GB游戏。不过，速度慢得……不说也罢。现在好了，PocketGBtoGBA横空出世，第一个版本就已经能比较完美的运行黑白GB游戏！模拟速度和音乐都不错（小超保证：绝对在可忍受的范围内！），比起GB ON GBA可谓天渊地别！下载地址：http://www.it166.com/pgb1.zip。

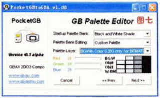




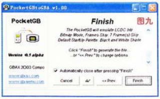




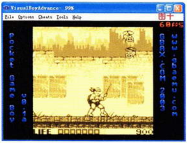
PocketGBtoGBA的软件界面和上次介绍的PocketSMStoGBA如同胞兄弟，操作方法也很相似。运行程序（★图三），点击“NEXT”会出现文件选择对话框，选择要转换的黑白GB游戏ROM(什么？没有？快去GOOGLE SEARCH一下吧！)。接下来会出现★图四的界面，点击NEXT来到★图五的界面，上面的下拉菜单选择生成文件格式，因为是烧进卡带里玩，所以选FLASH CARD，这样生成的文件是.gba格式的。程序提供了多种ROM转换模式，通过下拉菜单选择。注意，模式和游戏运行速度有绝对的关系！当选择不同模式时，右边的画面会显示游戏运行的FPS帧率和模拟方式！选择FPS值最大的那个即可！这样游戏会以比较稳定的速度（一般为60FPS）运行。点“NEXT”出现图六的界面，前面模式选择的不同，这里可选择的项目也不同。主要是在GBA主机上运行的菜单选项。建议使用默认。再接下来是选择游戏的画面颜色（★图七）。不过无论怎么变都是单色游戏，所以……还是黑白的顺眼一些。下面选择文件输出路径和文件名（★图八）。按“Change Location”按钮可以改变路径。再点“NEXT”，这是最终界面了（★图九）！点“FINISH”大功告成！







将生成的GBAROM文件烧进烧录卡就可以玩了。中间显示GB游戏画面（★图十），看出GB和GBA的显示屏大小区别了么？右上角显示游戏运行的帧率。按键方面，方向键、A/B键、START/SELECT键分别对应GB游戏的键位。GBA多出来的L、R键则有特殊用途：同时按住可调出模拟器菜单（★图十一），按方向键左右调整选项，A键确认。上方的“Pal Bnk”、“Pal SeL”等选项都是调整屏幕色彩的。默认是黄色，你可以变成黑白。“BMP Skip”是游戏跳帧，只有当用BMP模式转换ROM时才有效。下面两个“RESTART选项大家该不陌生，上一个是重启游戏，下一个是重起模拟器。





其实不只是黑白GB ROM，彩色的GB ROM一样支持！但只限于共通的那种，也就是黑白GB和彩色GB都可以玩的游戏。还有一点，即使将彩色GB ROM转换，显示的依然为黑白画面！PocketGBtoGBA的确给人非常大的惊喜！第一个版本做得如此好已经非常不容易！它的出现让小超重新看到曙光：用GBA模拟GBC的日子不远了（流泪ING）！

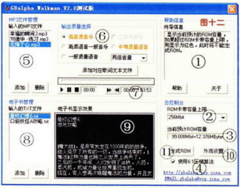
三、GBalpha Walkman 使你的GBA变成真正的随身听

如软件作者YIFEI所言，GBalpha Walkman可以让你的GBA变成真正的随身听，其效果之好、功能之多让人惊讶！如此精彩的软件出自国人之手，令小超不得不肃然起敬！

先前GBA也有一款音乐软件，但效果的确不敢恭维。小超甚至很长一段时间都认为，GBA硬件构造使然，听歌是甭想了！GBalpha Walkman的出现彻底改变了俺的想法，原来GBA有如此地音乐潜力！不仅仅是高质量的播放MP3歌曲，GBalpha Walkman还有诸多附加功能：

1.可实现抽样位数为16位的音乐文件6：1的压缩比，完全保持音乐原有音质；

2.256Mbit（32MByte）的烧录卡可以存放32分半左右高质量的音乐（抽样速率44100Hz，单声道）；



3.一个ROM可以放入多首歌曲，提供4种播放方式；

4．支持直接加入MP3文件，自动完成格式转换，提供多级输出音质选择；

5．独特运行方式，超级省电。

6.专门加入输出音乐音量放大算法，可以将音量放大2倍4倍或8倍，彻底解决GBA声音小的问题，同时可以大幅提高信噪比和音乐效果；

7、提供评书相声等人声播放的特性，256Mbit（=32MByte）的烧录卡可以存放近2个小时内容，绝对超过MP3随身听的容量；

8、播放时的按钮锁定功能，防止在移动误触按钮。

以上是V1.0版的功能，V2.0测试版则又增加了：

1.滚动显示歌词，滚动速度可以控制；

2.电子书功能，可以同时听音乐；

3.各级菜单背景图片，显示歌词界面背景，电子书背景底纹可以自定义；

4.各级菜单文字颜色，歌词文字颜色，电子书文字颜色可以自定义；

5.输入音乐文件增加支持WAVE文件格式；

6.复读功能；

7.定时睡眠功能。

（注：以上功能描述参考GBalpha Walkman官方网站 http://gbalpha.vip.sina.com）

看到这里，大家的口水是不是已经……别急，别急，小超马上给出软件最新版本下载地址：http://www.fxjh.com/bbs/upload/beta20.zip_4131.zip。不过，先声明：是共享软件哦，需注册DI！注册费用只要20元。俺想，区区20元购买功能这么强大的软件，也算超值吧！所以小超第一时间汇款注册！这里也希望大家能支持国产GBA软件的发展，毕竟作者YIFEI为了这个软件付出了很大的辛苦。考虑到目前的国情，YIFEI还放出了不需注册的V1.0免费限制版：http://www.fxjh.com/bbs/upload/setupfree.zip_4516.zip，拥有V1.0正式版的全部功能，只是一次只能放两首歌曲。

现在详细介绍一下GBalpha Walkman V2.0测试版的软件使用，感兴趣的朋友不要跑开哦！在程序的右上角是帮助信息栏，非常有用（★图十二①）！将鼠标移动到程序的各个按钮处，信息栏就会显示相应的帮助信息！如果你是菜鸟，一定要多多注意这里的提示信息！

制作GBA歌曲，首先在程序右下角的总控制台处选择“ROM卡带容量上限”（★图十二②），针对于你的烧录卡做出选择：256M还是128M。如果添加的文件超过了这个容量，程序会给出提示。“当前预计ROM容量”（★图十二③）以MB和Mb两种方式表现现在ROM的体积，很直观！★图十二④处的“使用6:1压缩算法”最好勾上，否则程序会使用4:1压缩算法，这样出来的ROM体积会大一些！但，如果勾上，就不能生成立体声音乐了。要容量小还是要好一点的音质，抉择吧！

左上角的“MP3文件管理”（★图十二⑤）列出了当前已经添加的音频文件。点击下方的“添加”按钮可以从你的PC硬盘里添加MP3或者WAV格式的音乐文件（注意：V1.0版本只支持MP3格式的文件哦）。由于GBalpha Walkman不能像MP3播放器一样读取MP3文件中的ID3信

息（就是歌曲名、演唱者等信息啦），所以小超建议将MP3文件改成中文文件名！删除已经选定的文件可以点击“删除”按钮。程序上半部的中间是“音乐输出质量选择”（★图十二⑥），如果听歌曲，选“高音质音乐”，这样256M烧录卡可以存放33分钟长度的音乐。如果听相声或者评书、英语之类的语音，选“一般质量语音”就可以了。256M的卡可以存放165分钟的语音，活活，两个多小时，够长吧？小超常常烧进马爷爷的相声段子，听得有滋有味。音量选择默认的是“两倍音量”，如果耳朵没有疾病的话，建议不要改变^_^。下面还有个“添加对应歌词文本文件”按钮，可以添加歌曲歌词，同步显示哦！大家要先把歌词用记事本编辑好，存成TXT文件。在往下，播放、暂停三个按钮就不用解说了，大家可以试听选定的音乐。旁边的一左一右的两个小箭头按钮（★图十二⑦），非常有用：可以将歌曲的某一段转为ROM。这样大家可以只听歌曲的高潮部分，而不用听完一整首歌曲。先将按钮上方的歌曲定位条拉到指定的起始位置（从时间上可以定位），然后点击向左的小箭头。再将歌曲定位条拉到指定的结束位置，点击向右的小箭头。生成ROM时，选定的起始位置之前和结束位置之后的歌曲部分将被忽略。

一边听音乐一边看书，相信很多朋友都喜欢这样！Balpha Walkman已经实现了此功能。用GBA看书的同时播放音乐，有点像WINDOWS的多任务操作，没想到GBA的CPU还是蛮强大的！点击左下角“电子书管理”（★图十二⑧）的“添加”按钮，即可以从本地电脑硬盘中添加文本文件，主要后缀是TXT的那种！图十二⑨处会显示电子书在GBA上的阅读效果。如果是V1.0版，这个位置是添加COOL图的地方（★图十三），大家可以为每一首歌配一副图，相当于封面吧。很可惜，新版去掉了这个功能-_-。



图十三

现在很多软件都强调个性定制，GBalpha Walkman也秉承了这一理念！点击右下角的“外观设置”按钮（★图十二⑩），弹出的对话框中，你可以随意设置各菜单、歌词显示、电子书等显示的背景图片以及文字颜色（★图十四）！点击“选取新背景”按钮可以从本地硬盘里选择JPG、BMP格式的图片作为背景。点击“选取新颜色”则可以从WINDOWS调色板中选取文字显示颜色。下方的图片框则模拟GBA上的显示效果。



图十四

一切准备就绪，点击“生成ROM”按钮（★图十二11），会弹出文件保存对话框，给ROM取一个名字，点击“保存”，软件开始生成歌曲GBA ROM。稍后，将ROM烧入GBA，开始你的GBA音乐之旅吧！

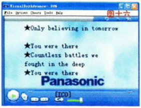
再说说GBalpha Walkman在GBA主机上的使用方法。用V2.0测试版制作的ROM，进入后会显示让你选择电子书还是歌曲（★图十五）。如果选择电子书，则会先跳出歌曲选择画面，然后出现电子书选择画面，这就是边看书边听音乐的功能了。



图十五

因为功能比较多，所以GBalpha Walkman用到了GBA上所有的按键。先说说在歌曲选单画面。A钮是确定，B钮是返回上一级菜单。SELECT钮是切换播放模式，有单曲重复、全部重复、随机播放等5种模式。START钮可以关闭画面显示，关闭后，播放歌曲时画面一片空白，好恐怖哦！R钮是切换睡眠时间，可以设定在多少分钟后GBA进入睡眠状态，但不影响听歌。L钮是锁定按键，这样就可以安心将GBA揣在兜里听音乐了。

在歌曲播放画面（★图十六），A钮是播放和暂停，B钮则是退回歌曲选单。L钮和R钮分别是上一首歌、下一首歌，方向键的左右则控制歌曲的快进和后退。START钮是锁定按键，连按三下START钮可以解



图十六

除锁定。还有非常重要的SELECT钮：竟然是复读！按一次SELECT钮选定开始位置，再按一次选定结束位置，歌曲就会在选定的位置之间重复播放！这点和小超的联想F8350的复读功能如出一辙。呵呵，用GBA学英语口语吧！再按一次SELECT钮，恢复正常播放。如果加入了歌词文本，屏幕上会滚动显示歌词，用方向键的上、下来控制滚动的速度。

电子书选单画面和歌曲选单画面的操作类似，只是选择完歌曲后，还要选择电子书。电子书阅读时，用A钮、方向键下以及B键方向键上来翻页。方向键左右控制歌曲的前进、后退。按START钮返回图书选择画面。L钮和R钮选择上一篇文章或下一篇文章。按SELCET钮会出现控制菜单（★图十七），包括选页、存档读取、密码设置四个功能项。用方向键控制移动光标。密码设定用L、R钮来选择数字。GBalpha Walkman能够自动记录你上次读书的位置和所听的音乐，下次开机时可以选择自动进入。非常体贴的功能！



在5月份，GBalpha Walkman将推出V2.0正式版，届时还将加入以下功能：

1.歌词同步功能。

2.支持midi音乐的播放，更适合做电子书背景音乐。

3.使用微软的Directx 8.0，自动实现多种音乐格式和视频格式的播放和转化彻底解决mp3控件对win2000不兼容的问题。

4.将密码功能实现，达到预期功能。

5.增加音乐播放位置自动记忆功能，在听比较长的评书时随用随听不必手动查找。

6.解决电子书的乱码问题，增加对繁体字的显示功能。

7.改进按钮设置，方便使用。

对GBalpha Walkman的音乐播放效果，小超谈谈自己的感受。换上AIWA的耳塞，音响效果有很大的改善。大致相当于500元左右的MP3播放器吧！声音气势上有点单薄，特别是低音部分，可能与GBA硬件的音频解码部分有关。还有一点，音乐的背景噪声很大，这也是FLASH闪存播放设备没法解决的问题，更何况烧录卡不是为音乐准备的。因为小超有MP3随身听，所以经常干的是用GBalpha Walkman听评书和相声灯，效果很好。狂热期待V2.0正式版的同时衷心祝愿所有国产GBA共享软件一路走好！

四、闲话少说　GBA软件杂碎

版面有限，综合一下近期GBA软件新闻：

在GBA上玩FC游戏的模拟器PocketNES刚刚出了最新版v9.4。加入了对mapper 228、180、105等的支持，《不可能的任务》、《忍者龙剑传2》、《忍者神龟2》等FC经典游戏可以正常运行了。但，大家最最希望的《吞食天地3中文》、《重装机兵中文》还有《霸王的大陆》依旧运行不能。唯有等待新版本了！大家可以经常光临他们的官方网站http://www.pocketnes.org看看有什么新东东。

近来网上出现了一种在GBA上制作电影的方法。实质是将电影片断转化为BMP图片，然后再把N张BMP图片用软件连起来。方法之繁琐、时间之长（制作几分钟的动画需要数小时）实在不是吾等凡夫俗子所能忍受。故小超不做详细介绍啦～。这里推荐一个小站：http://yxjzy.yeah.net，上面有站长gokumine已经制作完工的数部电影，大家品味一下。同时也感谢这位无私的站长gokumine！另外建议大家烧录到GBA上观看，具体原因实际比较就知道了。(LIKY注：关于这个软件本辑有专门话题介绍。)

3月末，网上放出一个GBA模拟PCE的软件，但似乎没人调试成功。给出作者的网址：http://hem.passagen.se/flubba/gba.html，PC-Engine emu for GBA这个软件小超根本没法从网页下载！希望不是愚人节的玩笑。

GBA上的操作系统PogoShell也出了最新的1.3版本，大家可以从http://www.obsession.se/pocket/PogoShell1.3.zip下载。新加入对EZ和XG烧录系统的支持。EZ或XG的用户下载http://www.obsession.se/pocket/ezflah.sub后就可以在烧录卡上运行了，不过效果与FA还是有一定差距！

截稿前又突然获知原EZ FLASH的开发者BORDEN另起炉灶的事情。而且新产品已经出炉，名为EZFA，可以直接插在GBA通讯接口上烧录ROM。另，XGFLASH的二代也在顺利开发中。看来，GBA烧录卡的恶战又要揭幕！GBA上的好GAME那么多，还有好多有趣的软件，256M的卡真是小啊。多么希望1G的烧录卡能普及开来。到时小超的GBA（不，那时该是GBA SP了）一定“又”能吸引更多MM的眼光，哈哈^_^。

文：我非勇士

掌上之炫！

——GBA 动画制作完全手册



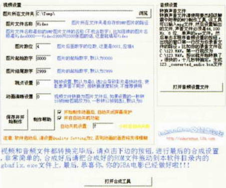


假期里的某一天，刚好去游戏店转转，发现一大群人围在一起"哇A哇"。问一下老板怎么了，哦，原来是在看 GBA 动画。小菜！《骇客帝国》和《冰河世纪》早就看过了……等等，这是什么？"Whenever sing my songs……"《FF Ⅷ》！冲过去一看，果然是《FF Ⅷ》的MTV啊！天！想都没想这么多，直接冲回家去了……经过连天的苦战，在下已经"半死不活"……双手奉上苦心研究的《GBA 动画制作完全手册》……

GBA 动画制作工具

制作 GBA 动画的工具是 VideoGBA1.2，其实是很早的软件，不过最近在 EMUDIY 的带领下复活了！下载地址是：http://ediy2000.myrice.com/emu-hw/emuhw01.htm。另外还要下载合并视频文件和音频文件的 VideoMaker1.0 修正版。（注：若非修正版会造成ROM文件HEAD信息错误而无法重启，不过错误HEAD信息的ROM文件可以用GBAFIX修正。）

VideoGBA 的设定



把 VideoGBA 的压缩文件解压到一个目录里，打开设定文件vidgba.cfg，由上往下依次是：第一行是图片路径，如默认设定的"example\"就是图片的相对路径，"videoout"就是图片的文件名，我们自己修改时要使用绝对路径，如图片名为"videoout"在"E:\temp"目录就要写入"E:\temp\videoout"，大小写还是要注意的。

第二行是图片数目位数，如果图片上千就写入"4"，上万就写入"5"。

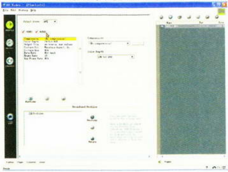
第三行和第四行为图片编号的开始和结束数，如开始图片编号为"0000"，结束为"2697"那就在第三行写入"0"第四行写入"2697"。

第五行为跳帧设定，写入"0"。第六行为影片帧每秒，写入"0"，即10帧每秒。

第六行……什么也没有？不过这一行的那个回车不能删啊！不然会出问题。

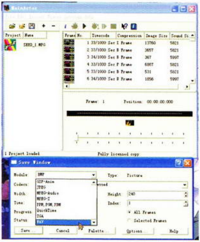
视频文件的制作

先找出你想要转换的片段，如果没有就自己截取吧！（用"超级解霸"就可以了，也可以用专业的 VirtualDub，天空软件站 http://www.skycn.com/ 有下载，后面的各个软件也是。）然后用最好的视频转换软件 EO1.31 中文版把原文件转换为GBA动画的AVI文件格式。视频（Video）转换设定为无压缩、24bitRGB色彩、10帧每秒；音频转换设定为无压缩PCM、44.1Khz、8bit、单声道（Mono）。准备好了就开始转换吧！注意，由于是无压缩 AVI，所以就算是几分钟的动画也会有几百MB，一定要事先确认有足够的硬盘。（注：转换为无压缩AVI后就可以用视频编辑软件处理了，自己研究吧……）好，接下来我们用 MainActor（也可用其它类似软件）从无压缩AVI文件中分离出名为"videoout"（用这个文件名可以免去一些意外）的无压缩、24bitRGB、尺寸大小为240:160的Windows Bitmap（BMP）文件。（注意：也非常大！）因为是10帧每秒，所以一分钟就有600张BMP。检查一下图片，按照自己的情况修改 vidgba.cfg 吧！修改完后运行 vidgba1.exe，选择影片质量（0-2，0最低但文件最小，2最高但文件最大。故事动画一般选0，



MTV 一般选 2)，然后点”BEGIN”，然后点击“AGREE...”确认协议就可以开始了！（注意，转换时间非常长！可能7、8个小时，甚至几十个小时！CPU越强越快……转换期间除了上网不要做其他事情，256MB 内存以下者更是危险……）转换完后就会在图片目录下生成一个“videoout_videoout.bin”的文件，这就是视频BIN文件了！

音频文件的制作



用MainActor从AVI中分离出名为“audioout”的无压缩PCM、44.1KHz、8bit、单声道（Mono）的WAV文件到VideoGBA的目录下，运行vidgba2.exe，在上面的文件路径中改为“audioout”，下面的同步率中改为“1”，然后开始吧！这次很快就可以生成名为”audioout_audioout.bin”的音频BIN文件了……什么？声音太小？噪音太大？用WaveCN吧！根据无压缩WAV文件的音量大小加大音量8-10dB。(dB即分贝)然后用“平滑处理”2-3次。好了，保存后重新制作吧！是不是好了很多呢？（不过GBA的音频极限……）

BIN 文件的合并 & 合并之后……

接下来用VideoMaker1.0修正版把BIN文件合并为GBA动画ROM文件吧！注意大小了吗？什么64.1Mb？64Mb卡装不下？……用”分割精灵”吧！这样会损失一小点末尾的音频，不过总算装得下了……也可以BIN文件分别分割后再合并。(适合把128Mb变为64Mb)大家在制作时就要考虑到容量问题！使用已压缩动画（如DivX5）转换为无压缩BMP可能可以减少一部分容量。（我自己制作时出现了问题！大家先截取5秒小片段自行测试一下！）另外画面变化较小的动画（如《机器猫》）也比变化较大的动画小很多。(所以SakuraMan的《机器猫》完整一集不到64Mb就做完了！)

好了，用模拟器 VBA1.4 中文版测试一下吧！跳帧至少设为“1”，画面大小设为“x1”，图像过滤设为“TV模式”，打开各种“同步”，这是最好的效果……恶心！画面抖！色彩烂！声音糟……没办法，这是专为GBA屏幕优化的（所以制作时间这么长！），烧到卡上用GBA看吧！完全不同了吧？完美的图像声音来了……（左上角的老虎头是VideoGBA生成的，目前无法破解）如果动画后期出现轻微的画面声音不同步是正常的……

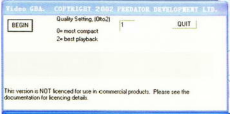
接下来我们在各大论坛发表自己的作品吧！这里有一个专门的有很多GBA动画的FTP服务器：下载:ftp://Ayumidown:down@www.cn02.com；上传:ftp://Ayumiupload:upload@www.cn02.com。大家可以先看看我制作的《蜡笔小新》和《GundamSEED》动画！（做了50多个小时……汗……）

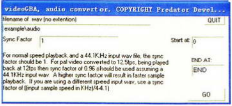
《蜡笔小新》(64Mb)：http://goldenan.nease.net/1/file/SEED3.zip。

《GundamSEED》(128Mb)：http://goldenan.nease.net/1/file/SEED.zip。

有什么问题找我吧！csgo@vip.sina.com；QQ：24542602。







掌机汉化游戏介绍第2弹！

文：游戏商人

我游戏商人又回来了（怎么好象在那里听过），本次仍然由我来为大家导航，畅游掌机中文游戏的海洋！（鼓掌）

算起来离上次为大家介绍掌机中文游戏已经有几个月历史了，在这段时间里又有数款中文游戏问世了。（热烈鼓掌）好了闲话少说，不然掌机王要说我骗稿费了，呵呵。下面就让我们来看看目前我们可以玩到那些掌机中文游戏，还有那些掌机中文游戏即将与我们见面。

首先让我来为大家介绍一款大家都很熟悉的东东——麻将，呵呵，没有看错，就是它。

游戏名称：**《麻将风云》** 对应编号：0156（《随处对局 役满》）





关于这个游戏我想不用多介绍了吧！麻将嘛，会玩的人应该不少，不过商人在这里可要罗嗦一下了，游戏可以玩，但真麻将还是少玩为好哦，切记不要赌博……

关于游戏的汉化作者要在这里简单地说一下，此游戏由模拟地带lifeiyu从D版卡中DOWN出，至于游戏的汉化工作具推测是由盗版商自己完成的。

在搓完麻将以后让我们来活动一下，玩玩《究级截拳道》，此游戏以前在杂志上出现的名称为**《激斗 金太郎的复仇》**，是一款不可多得的





GBA清版过关游戏，类似于快打旋风，并且画面与操作感都非常不错，其连招也是非常的COOL。

此游戏由KINGLLY汉化，以下是他的一些个人资料，喜欢此游戏的朋友现在可以与他联系拉！

Email：kinglywan@163.com

QQ：50965397

个人主页 http://kinglywan.nease.net/

最后送上KINGLLY自己打出的各关游戏密码：

第二关：STILL

第三关：KURHI

第四关：COLOR

第五关：DENNY

大家看到这里可不要忙着走人啊，KINGLLY的作品可不只一个哦，**《洛克人ZERO》**的汉





化工作也早已开始了，当大家看到本文的时候，说不定都已经放出了，让我们来一起期待吧！

关于KINGLLY的故事还没有结束（够厉害啊），KINGLLY的第3部汉化作品就是**《VR网球》**，目前已经放出汉化测试版。





后面引用KINGLLY的原话：本该在前几天放出的！但是电脑被人黑了。（T—T 可恶！）放出的版本没有汉化文本！因为这类游戏不存在不懂剧情的问题，且有文本的地方有乱码(ROM有问题)。所以再汉化下去也没有什么意思！希望大家能体谅。建议大家先在成长模式下保存再玩。这样在有文本的地方就不会出现乱码！（不要怪我！我只是作了简单的替换）呵呵！反正喜欢下吧！^^

故事仍然在继续，最近KINGLLY又放出了GBA**《实况足球》**的几张汉化截图，





目前作者已经全部导入球员姓名（2003年最新阵容），下面的工作就是把队名、球员能力和球衣号码改变，且尽可能地尝试把队旗也修改！大家是不是很期待啊？那就请多多支持KINGLLY，希望KINGLLY也多多努力啊！

下面大家将看到的是王者级的游戏，**《口袋妖怪 红宝石》与《口袋妖怪 蓝宝石》**，









呵呵！够厉害吧，《口袋妖怪》简直就是我们玩家口袋里钞票的杀手，想必有很多玩家都没有逃过此劫吧！好在本次中文版汉化是比较成功的（基本可以算百分百汉化，翻译质量也还说的过去），并且中文版价格也比较适中，汉化作者就是老D（我们的D版商），有前（钱）途的事情老D当然跑得快了（汗！）

既然说到了老D，我们就不要放过他，把他的老底翻一翻，看看还有什么好东东没有。

转一转看一看，哈哈找到了，**《银河之星露娜传说》**中文版，这个可是号称感动N多人





的游戏啊，剧情当然是最最最重要的了，以前面对蝌蚪文（日文）与鸟语（英语）不知所云的玩家现在可以出手了，目前此游戏在烧录卡上运行会出现自动重启的BUG，看样子这次是被老D宰到了。（暴走中）

老D啊老D，I服了YOU，连**《沉默的遗迹**





四狂神战记外传》也不放过，但可气的是老D对此游戏的汉化工作一点都不认真，玩的时候看起来有些费力，没有前两作汉化得好（拜托，有点职业精神好不好），但有总比没有的好，勉强接受了，至于要不要尝试一下，各位看官自己决定了。

现在我们先将老D放一放，来关注一下掌机SLG巨作**《FFTA》**，《FFTA》目前由"熊组"努力汉化中，已经放出了汉化测试版（只汉化了很少一部分），所以想要玩到完全中文版的《FFTA》还要过一段时间，到结稿时为止《FFTA》汉化进度为30%，想要了解更多消息或者认识熊组的朋友，可以去参观熊组的主页http://bearteam.3322.net/。

熊组目前还有两部掌机游戏的汉化工作也在同时进行中，其中一个是**《樱花大战GB》**，目前汉化进度不详；还有一部作品就是我们的超级胡子男**《超级马里奥 Advance》**，目前菜单汉化补丁制作中。



目前熊组的工作计划：

汉化工程	汉化队伍	汉化进度
FFTA	暗黑破坏熊，ayahr，Beartail	40%
超悟空传 突激篇	giggscy	10%
神秘大作?????	黄金左手，gxb	??%
我是航空管制员	暗黑破坏熊，ayahr	99%
大战略	黄金左手，yunfei0500	40%





说到掌机游戏汉化小组怎么可以忘记CGP呢，一个寒假过去了，CGP有什么新动作呢？就让我们来看看吧！

CGP版的《口袋妖怪》汉化完成度为60%，但由于D版（上面介绍的那个）的结果，目前CGP的主页上在投票决定是否还要继续汉化下去，大家可不要放弃自己这个民主的权利哦，赶快去参与投票啊。还有就是**《逆转裁判》**目前汉化完成度已经到90%了，相信很快就可以与大家见面

了。看到这里大家不要失望，CGP现在送给大家一个小小的礼物。

以下引用伤雪的原话：

CGP一直没有公布消息了，在《黄金》没有放出完整版、《口袋》没有放出测试版之前，伤雪也没有闲着，于是进行了小小（实在是非常之小）的小计划，就是把妹妹最喜欢的游戏《星之卡比》稍微HACK了一下，把能力汉化了。呵呵，可能不值得下载吧……！



后来在小组VERIFY的帮助下把评价系统的汉化也完成了。

CGP的主页地址：http://cgpteam.yeah.net

接下来给大家一个急速汉化消息，GBA**《超级街霸方块2》**在游戏放出两天后，就有人放





出汉化测试版，虽然只汉化了春丽和丽丽的对话，但效率之高，还真是让人佩服啊，不过此游戏即使不汉化对游戏进行也没有影响吧，呵呵，不过还是要感谢 madcell 为大家汉化。

不知道为什么？我发现大家汉化游戏好象一般都不只汉化一款作品，说这句话的意思就是madcell的汉化作品也不只一个，**《快打旋风》**





也是madcell目前努力的一个作品，记的当年在街机上我把这款游戏叫做“三剑客”来着。

关于madcell的个人资料我找了半天，还算有点收获，找到了他的邮箱还有个人主页呵呵

mail：madcell@21cn.com

主页：http://emu.online.tj.cn/member/madcell/romhack/main.htm

等我发现madcell的主页后才得知他的汉化作品非常之多，现在我就一一介绍给大家。

目前已经完成的作品：

《电梯大战　新版和旧版》，完成度100%。





从名字就可以看出本作包含了以前的旧版与现在的新版两部作品，虽然是同样的游戏但新老的感觉差异还是很多，《电梯大战》说不上是什么知名大作，但也算是经典的小品级游戏，喜欢的朋友可不要错过哦！

《索尼克 ADVANCE》，完成度 50%。





《索尼克 ADVANCE2》，完成度 10%。





以速度第一为游戏乐趣的索尼克在GBA上登陆的两作都被madcell列入了汉化目标，目前进展顺利，并且第一作已经完成了50%的汉化工作，估计用不了很长时间就可以与大家见面了吧！

《古惑狼》，汉化进度10%。





曾经一度成为SONY主机的吉祥物，在PS上大红大紫的古惑狼跑到GBA上的第一作，虽然画面由3D转为了GBA易表现的2D模式，但《古惑狼》简单的操作，丰富的关卡，动听的音乐，以及独特的美式幽默都是它成为了GBA上不可得的的动作游戏，现在就让我们来期待中文版的《古惑狼》上市吧！

看到这里可真是高兴啊，几个月不见GBA上中文游戏又多了许多，但中文游戏还并不止这些哦，让我们继续来向下看，不知道大家现在累不累，游戏商人我可是打字打得手都酸了，有没有

MM来关心一下啊，哎……看样子是没有了，我去游戏里找MM，下面让我们来关心一下游戏中的MM。(*^-^*)

《CHOBITS 你只属于我》，此游戏由





Chobits汉化小组负责汉化，估计大家是第一次接触Chobits汉化小组，这里就让商人我为大家做个介绍人，小组成员：

策划破解：Kingbao578（对汉化颇有研究，解决《Chobits》汉化的所有技术问题）

翻译制作：Kiros Lee（翻译过由达人JPG破解的《梦幻之星4》，负责《Chobits》的所有非技术性工作）

校译文饰：胡里胡涂（动漫专业人士，《Chobits》忠实FANS。得力翻译顾问）

小组主页：http://beyondsoul.com/kiroslee/chobits/

到截稿时为止游戏汉化进度为06%，开起来还有很长的路要走啊，在这里让我们祝Chobits一路走好，期待MM游戏中文版早早与我们见面啊！

上面的MM很可爱啊，但下面的大姐更性感哦！

《古墓丽影 预言》，《古墓丽影》的汉化





工作由国内知名汉化人士施珂昱（施大侠）完成，关于施大侠我想本次不必多介绍了吧，在上一辑《掌机王》上可是作过专访的哦，作品既然出自施大侠之手，那汉化素质当然不用怀疑了，喜欢的朋友还等什么啊？

MM游戏介绍玩了，但商人我还是孤身一人，伤心啊，希望正在看书的各位GAMEBOY在未来的日子里各方面都有所进步，比如感情方面。

下面再为大家介绍几款中文游戏就准备收工啦！

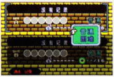
《魂斗罗 执念》，虽然本作在GBA上的表现并不怎么样，但也算是名门之后，本游戏由“胡里胡涂”独自汉化完成，他说仅以此游戏纪念他接触汉化一周年！





在这里我为大家找到了他的QQ号：4620842。上网的朋友可以加他哦！

《瓦里奥大陆》，马里奥的死对头瓦里奥





如今也是红人了，充满搞笑风格的任式动作游戏，喜欢2D ACT的玩家怎么可以错过呢，本作由chrono汉化完成，想要了解更多消息可以去chrono的个人主页。

http://chrono.yeah.net/

《世界传说 召唤士之血统》

下面引用阿一的原话：

终于把文本导入程序写好了，还有这个游戏的全部汉化子程序集合到一个程序上，呵呵……刚开始做的时候，弄得有点乱，想做什么功能就写一个程序，呵呵，后来发现那个目录下很乱，就想起来规范一下……





好了，我发现我废话特别多！

现在说一下这个游戏的汉化情况吧，现在工具基本上已经全部写好，只等全部文本的汉化了……不过汉化工具还有一些细节问题上没有弄好，不过那都是小问题，好解决……大家期待吧！哈哈！

还有顺便说明一下，这个游戏现在正式列为模拟天下汉化小组的汉化项目了，上次只是公布一下这个游戏汉化的可能性……呵呵。

更多消息请到模拟天下的主页查看http://www.emucn.net/

当当当，本次参观到此结束，(众人：总算完啦)商人我可要好好休息一下了，不过我还是要感谢大家看完我的文章，有什么意见可以到我自己的个人主页：www.gbgba.com，最后让我们一起来感谢所有为中文游戏努力的同志们。

LIKY注：想必已经有不少人玩过中文版的《银河战士 融合》了，对于该作的汉化水准之高相信谁都会感到意外和惊喜吧，作者chrono第一次汉化游戏就能做得如此出色实在让人佩服。其实在chrono看来，汉化游戏好像并不是一件很难的事情，下面他就要为我们来上上课，让大家学着自己动手汉化GBA游戏。

自己动手汉化GBA游戏

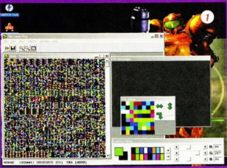
文：时の勇者 chrono

现在游戏界的汉化热潮是越来越热了，出现了众多的汉化小组和个人，而且他们也给我们奉献了质量极高的汉化作品，让我们扫除了语言上的隔阂，更加深刻地领会了游戏。《恶魔城 白夜协奏曲》、《光明之魂》、《黄金太阳》都是其中的经典之作（LIKY注：我帮你加上，还有《银河战士》，呵呵）。不过，比较起数量众多的游戏来说，汉化小组的数量实在是太有限了，还有很多作品来不及汉化……SO，有没有想过自己也动手来做一下游戏的汉化呢？其实并不是想像中那么困难，只要有基本的电脑操作知识就可以对游戏做简单的汉化。如果你有心的话，那么就跟我一起来吧。

进行汉化工作需要用的工具有两个：Photoshop6.0和TLP1.1。Photoshop我就不用多说了吧，图像处理软件中的大哥大级软件，功能极为强大复杂，不过我们用来汉化只要用到它的很少一部分功能，说得夸张一点，你只要会Windows自带的画笔那点本领就可以了。下面重点说一下TLP1.1，这个软件的全称是Tile Layer Pro（下载地址：http://www.chinaemu.net/zhuanti/lvwu/sfcref/Tlayerw11.zip），主要是用来查看游戏ROM中的Tile。Tile这个词不太好解释，直译是“瓦片、瓷砖”的意思，在游戏汉化界里可以暂且译成“碎片”（个人意见仅供参考），是指游戏中构成图像的一个个小碎片，游戏中的所有图像都是由这些“碎片”一片片拼成的，一般来说Tile的大小为8×8像素。TLP是观察Tile的利器，是每一个汉化人必备的工具。TLP的最新版本是1.1，加入了对GBA格式的支持。

好，介绍完了工具，我们就来开始实战吧，拿编号为0086的《马里奥赛车》美版来开刀吧。原因之一是我觉得它非常好玩，简直是我所玩过的最有意思的赛车（注意，不是最佳，大家有意见不同者不要拍我）；原因之二是美版中的文字都是英文，相信在我国学英语的总比学日语的要多吧，可以免去找翻译的麻烦。

先运行TLP1.1（一定要是1.1版啊），打开《马里奥赛车》的ROM（这个步骤不用我详细说了吧……），★如图1。呵呵，看到了吧，在主界



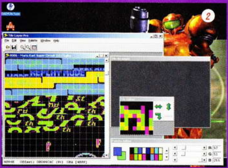
面中最大的那个窗口中是乱七八糟的色块，比马赛克还要马赛克，这个就是ROM的数据了，游戏里的东西就是这么存放的。注意看这些色块被一些细线分割成了很多的小方格，每个的大小都是8×8，这就是“碎片”（Tile）。我们暂时称这个窗口为ROM窗口；右边并列着三个较小的窗口，Tile Arranger窗口顾名思义是对“碎片”进行排列的，可以用鼠标左键把“碎片”一个个地拽到这个窗口中进行整理，看看能拼成什么东西，我们称这个窗口为整理窗口；中间的Tile Editer窗口比较小，是选中“碎片”的放大图，你可以像在画笔中一样对“碎片”进行修改编辑，我们称这个窗口为编辑窗口；最下面的长条状的Palette Editer是调色板，这个大家应该不陌生吧，跟画笔里的调色板功能差不多，但GBA游戏最多只有16色可以选择。这个窗口最左边的两个重叠的方块是鼠标的左右键的颜色，也就是说你可以同时使用两种颜色来“作画”。用鼠标上的左右键分别单击调色板就可以选定颜色，然后就可以在碎片编辑窗口随意地涂抹了。在调色板右边有个

上下按钮，可以改变调色板的配色方案，共有16种可以选择，在一种配色方案看不清图像的时候可以改换另一种。如果你对这些方案都不满意的话还可以自己定制颜色，这就是最右边的R、G、B三个滑动条了，可以拖动滑动条自行改变某种颜色。(顺便一提，大家看到本人的桌面了吗，呵呵，是《Metroid Prime》。

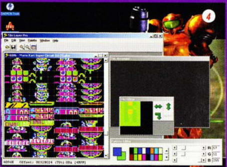
对TLP的使用有了基本的了解，我们继续下一步的汉化工作。当然就是要找到游戏中的文字所在，再把它替换成中文啦。我们先单击ROM窗口的标题条，可以使用鼠标拖动滑块来滚动ROM的内容，也可以用键盘上的PageUp、PageDown来上下滚动。这个是最重要的工作了，必须注意力高度集中，必须要有敏锐的视力，有点像医院体检查色盲的时候，要在乱七八糟的色块中发现一些有规律的东西。

不要着急，慢慢来，注意保护视力，不要把眼睛给看坏了。经过努力后，我们发现有三个地方比较特殊，似乎是什么文字的样子，它们的地址是64cac，aae3c和329024。地址会显示在TLP主界面下方状态栏的Offset处，你也可以使用组合键Ctrl+G呼出跳转对话框，输入地址后直接跳到那个位置，这三个位置见★图2、图3、图4。

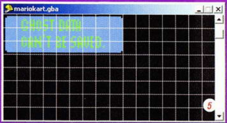
我们先来看看图2。看起来似乎很眼熟，但在ROM中它的排列方式很奇怪，很难看出是个什么







东西，所以我们就要用到整理窗口了，拿出你玩拼图游戏的本领吧！不过我还有个更好的方法，因为在整理窗口中的排列结果无法存盘，所以我随便拿了另外一个GBA游戏来当暂存（或者干脆把《马里奥赛车》的ROM复制一份），把碎片拖到里面排列。注意到第一行的前几个碎片似乎是连在一起的，一个一个地拖动很是麻烦，我们可以用鼠标右键进行块选择（即右键的拖放操作），再使用Ctrl+C、Ctrl+V就可以把一大片碎片复制到暂存ROM中了，整理后的图像见★图5。



哈哈，看出来了吧，这个很显然是《马里奥赛车》中的一个警示牌啊，出现在时间挑战模式中的。不过这个汉化的意义不大，掌握了基本的碎片整理方法后，我们来处理地址在aae3c（图3）的那些奇怪图像。图3中的配色方案很难辨认，我们来改动一下，点三次“上”按钮后变成了★图6的样子。可以看出这是一些英文字母了吧，而



且好像是隔行存放的，把它们逐个排列好后如★图7，一目了然了吧，这些正是游戏中的菜单选项和排名时的人名。

OK，到



这里，我们使用TLP已经找到了游戏中的外文字，并且把它们从ROM中分离了出来，接下来就要请图像处理大哥大Photoshop出马了！

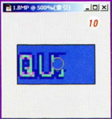
Photoshop只能处理如gif、jpg、png等格式的图像文件，而GBA游戏中的图像并不是以这些格式存放的。所以在Photoshop出马之前还要用到TLP的一个导出/导入功能。用鼠标右键选中我们拼好的碎片，如★图8，然后选菜单中的Edit－Export Bitmap，起一个文件名存为bmp格式，再在Photoshop中把它打开。



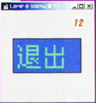
刚打开的图像非常小，我们选放大镜工具把它进行适当的放大，如★图9。把它翻译成什么呢？就译成“退出”吧。注意在Photoshop工具条的两个颜色方块，分别表示前景色和后景色，选择滴管工具，点一下文字的颜色就选中了前景，再用鼠标左键点一下方块右上角的那个箭头交换图标，交换前景和背景，用同样的方法选择背景颜色，再点交换图标把它们俩交换回来。这样我们就把作图的前期准备工作做好了，下面就开始修改。



选择橡皮工具，在图片上擦啊擦，把看不懂的外文擦的干干净净（真解气），如★图10。然后我们再选文字工具（有T标记的按钮），在图片的左边点一下，输入“退出”两个字。注意在Photoshop的上方工具栏里可以选择字体、字号等，这里我用的是宋体12号，你也可以随自己的喜欢更改，要注意的是字不要太大了，不要超出图片的范围，最好和原来的字保持相同的大小，整体风格才会比较一致（★如图11）。文字输入完毕后我们再点工具条最左上角的“选择”工具，点一下图片的空白处，图片的基本样子就出来了，如★图12。







可以看到“退出”两个字挨的太紧，右边有空白，不是太好看。所以我们再用选择工具画一个框，选中“出”这个字（★图13）。然后可以用鼠标或者键盘上的CTrl＋方向键进行移动，移动到自己满意的地方为止（★图14）。好了，存盘退出吧。



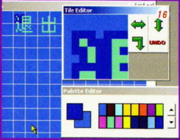
Photoshop大哥大退场，我们再请出TLP。使用它的导入位图功能，Edit－Import Bitmap，把刚刚在Photoshop中改好的图片导回到暂存ROM中，用鼠标左键拖放到一个恰当的位置，点一下周围的空白，图像就放到ROM中了（如★图15）。



对比一下原字体和我们汉化后的字体可以发现，原字体周围有一圈黑边，为了保持风格的一致我们也要给汉字



加上黑边。经过观察发现黑边的配色是最后一个，所以我们用鼠标左键选中那种颜色，对各个碎片进行逐个修整（★图16）。这可是个细致的活，很麻烦，万一不小心涂改错了可以立即按编辑窗口的UNDO按钮来撤销最近的操作。改完以后的效果如★图17。



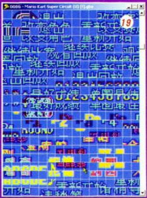


好了，汉化的基本操作流程就是这样了，只要反复进行整理－导出图像－Photoshop修改－导入到ROM－手工修整，最后就可以得到所有文字的汉化，步骤是很单调繁琐的，一定要有耐心。还需要注意的是修改的时候一定要保证汉化后的字体与原来的字体颜色、大小等风格的一致，最后可以得到如★图18的结果。



到现在汉化工作还差最后一步了，就是把汉化好的文字放到游戏ROM中，可以用鼠标左键一个一个地放到ROM中，也可以用右键进行块操作。注意要对照好原先的位置，千万不要放错了，轻则会出现显示混乱，重则覆盖程序代码导致游戏无法运行。记得修改完后要存盘哦，不然你的辛勤工作可就白费了。大家可以把★图19和图3对比一下，看看有什么区别。

OK，汉化工作告一段落，我们来看看实际效果吧，用VisualBoyAdvance运行这个游戏，如★图20、21所示。



感觉不错吧，呵呵。不过追求完美你也许会觉得游戏中还有很多地方没有被汉化，开始时的选择，赛段的名称等等……但这些的汉化就不是本文介绍的简单方法所能汉化的了，因为在ROM中根本找不到相应的图像碎片，汉化它们也许会涉及



到码表、反汇编等高级技巧。如果通过这番亲自动手，你对汉化工作产生了兴趣，那么欢迎你继续深造，加入到我们的汉化队伍当中。



最后说一下几个汉化网站：

狼组：http://mywolf.yeah.net ，**有很多的汉化工具和资料**；

汉化情报站：http://j2c.126.com ，**汇集了最新最快的汉化消息**；

chrono的奇妙冒险 http://chronoz.yeah.net，这个就是本人的主页了，没什么好东西，不过我有可能会把这个汉化了一点点的《马里奥赛车》上传到网上供大家下载，版本号估计是0.1……

文：胜负师

被人遗忘的角落——GBA音乐游戏简介

MUG，一个曾经辉煌的名字；GBA，一个正在辉煌的姓氏。当这样的姓氏与这样的名字组合在一起时，会成为什么呢？

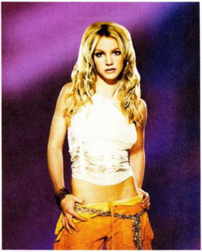
GBA诞生两年，推出游戏已超过700个。在这700多个游戏中，曾在2000年风靡一时的音乐游戏是否也占有一席之地呢？很遗憾地告诉那些同我一样的音乐游戏爱好者，各位要失望了。因为可以称得上MUG类的GBA游戏迄今为止只有……3个，实在是超弱势的种群了。(>_<)

可能是因为日本音乐游戏市场已经萎缩得不成样子，这3个音乐游戏不约而同均出自欧美公司之手，虽然以游戏本身的素质只能算是二线中等，但这样的另类游戏贵在有自己的风格，并体现了掌机音乐游戏休闲小品的特色。且听我为大家一一道来。

小甜甜布兰妮之舞蹈节拍

小甜甜布兰妮之舞蹈节拍		
Britneys Dance Beat		
开发厂商 THQ	发售日期 2002年3月28日	
游戏类型 MUG	游戏容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线	记忆方式 密码记忆	





这是一款以小甜甜布兰妮（BRITNEY SPEARS）为主角的音乐游戏，在PS2上亦有同名作品。由于容量所限，GBA版自然不能做得像PS2版那么细致华丽，背景音乐采用的小甜甜甜美的歌声也简化为MIDI式的效果。不过包括布兰妮1999年推出的成名曲《BABY ONE MORE TIME》在内的5首歌曲倒是一首都没缺，简洁的系统也与PS2基本一致，是相当容易上手的游戏。

游戏的玩法一目了然。画面左方有一个圆环，其八个方位均有机会弹出指令，中央的光标会随节奏顺时针旋转，转到相应位置按下相应指令即可，评价达到一定标准便可挑战下一关。







游戏最基本的模式是Dance Mode，其中又有4个子模式：

Practice Mode：一开始便可以选择的游戏模式。由于只是布兰妮在练功房的练习，所以游戏的难度相对较低，5首曲目需要一一完成。

Concert Mode：完成Practice Mode后方能选择。由于是上台表演，游戏难度也随之增加，同样要将5首曲目全部通过。

Tour Book：布兰妮的相片集。可以观看的相片在游戏进程中不断增加，总共有16张。



Video：在完成Concert Mode后便可选择。这是一段布兰妮表演的真人秀，长度约一分钟，以GBA的画面表现来说素质相当不错。这算是游戏最有价值的隐藏要素了。

在模式选择画面我们可以看到Puzzle选项，这其实是一个很简单



的拼图游戏。其中共有4张图片可供选择，也是通过游戏进程——增加的。这样的PUZ小游戏用来调节一下还是不错的。

应该说这样的PS2缩水版已经达到了一定的水准，所以在美版发售后不久还推出了本作的欧版，拥有一定的消费群。

本作的优点：布兰妮的偶像魅力，游戏系统有一定的创意，游戏画面不错，音效也可以。

本作的缺点：曲目较少，游戏中没有COMBO显示，隐藏要素不多，可重复度较低。

玛莉凯特与艾什莉 少女夜未眠

玛莉凯特与艾什莉 少女夜未眠			
Mary Kate and Ashley Girls Night Out			
开发厂商 Acclaim		发售日期 2002年3月16日	
游戏类型 MUG	游戏容量 32M	游戏人数 1人	
对应周边 －		记忆方式 自带记忆功能	





出生于加利福尼亚年仅18岁的孪生姐妹玛莉凯特与艾什莉（Mary Kate & Ashley Olsen）是美国演艺圈的新生代偶像。她们以其靓丽的外表、自然的演技、活力四射的青春气息打动了无数电视观众。因此出现以她们为主角的音乐游戏也就不奇怪了。

这款游戏的玩法比较接近于《DDR》，同样是箭头落到指定位置按相应的键，气槽保持在一定水平线就算过关。（本作的大三角式箭头的造型很像PS的“《DANCE STAGE》系列”）当然，考虑到GBA画面比较小，指令的分布也设为3列：第1列是上下方向箭头，第2列是左右方向箭头，第3列是A、B键。操作方面比较简单，玩过GB音乐游戏的朋友应该很有亲切感。







由Acclaim开发的这款游戏虽然容量不大，但内容还是非常丰富的。进入游戏后，可以看到菜单中有7个选项。



PRACTICE：练习模式，与《BEATMANIA》的练习模式类似。只要在“DANCE！”模式中玩过的曲目在此模式中都可以选择练习。



DANCE！：正式的游戏模式。游戏是以NOT STOP的关卡方式进行的，也就是每个关卡分别有1～3首曲子，曲子是连续进行的，得分与评价也是累计的。

HELP：帮助内容。游戏中有比较体贴的说明，对于初玩者有不小的帮助。

MIX：在这个模式里可以对乐曲顺序进行编排和播放，不过这只是用来观赏的，并不能操作。舞者的动作比较丰富，连视角也会有一些改变。

JAM：很奇特的模式。在选择播放乐曲时以DJ的方式加入



一定风格的效果音。输入效果音还会耗电，没电时什么操作都做不了。可惜这个模式不计分，玩家缺乏成就感。

CLOSET：在游戏中可以获得很多服装道具，在这个模式中可以进行换装。有头、衣、裤、鞋4个部分几十种道具可以用来自由组合。画面中的舞者也会相应发生变化。



OPTIONS：有调节游戏难度、屏幕亮度、音效，及查看最高得分、清除记录等功能，设定内容相当丰富。


Red shirt

游戏中共有18首乐曲，而每首曲子都有4种难度，每种难度出现的指令差别都很大，因此还可以多尝试几遍。游戏中还有一个很有意思的设定，那就是每达到30连击，就会有特别的演出效果，同时画面中的指令都会被消去，并计算COMBO数。从这一点上也可以看出制作者花了一定心思。

本作的优点：曲目较多，玩法多样，系统有新意，可重复性较高。

本作的缺点：画面一般，音质较差，音效部分也差强人意。

口袋音乐

口袋音乐		
Pocket Music		
开发厂商 Rage	发售日期 不详	
游戏类型 MUG	游戏容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 —	记忆方式 自带记忆功能	





这是一款由一个欧洲的开发小组制作的音乐编辑类游戏，主创人员中不乏有经验的DJ和专业技术人员，所以这款游戏的技术含量是相当高的。不过这样的游戏在另类的MUG里也算另类，甚至有些孤傲不群，所以受众面的狭窄也就可想而知了。

不过大家可别被“专业”二字吓退，因为这个游戏的音乐编辑并不是传统意义上的编写乐谱，如此一来更是需要有良好的音乐基础做保障。制作小组花费了大量精力与时间把上百种音效素材组织归类，玩家需要做的只是把这些素材自由组合，这样便可以自己进行组曲和编曲了。当然，这样一来音乐的整体风格会偏向DJ音乐或MIDI，所以对于DJ文化不感冒的玩家可能会少了些兴趣。

如果您曾接触过一些音频编辑软件（比如COOL EDIT PRO），那这款游戏的界面与操作方式应该很快就能熟悉。界面的上半部分是编辑栏，共分为6个轨道，每个轨道分为180个小节。就像是合唱或乐队演奏时的多声部，各种效果音也可以通过不同的轨道重叠混合。第7个轨道是用来调节BPM（BEATS PER MINUTE），也就是乐曲的速度，每分钟乐曲播放的小节数，可以在45～299间随意选择。



中间栏是功能栏，从左往右分别是：

RIFF LIBRARY：选择素材，并可以建立资料库，在资料库中最多可存放99个素材。

RIFF PALETTE：选择资料库中的素材进行使用。

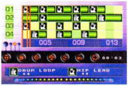
SELECT AREA：选择小节，可以定义一个区间进行操作。

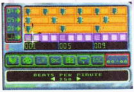


CUT AREA：剪切，可与SELECT AREA配合使用。

COPY AREA：复制，可与SELECT AREA配合使用。

PASTE AREA：粘贴，与CUT AREA配合使用。





ESC：退出编辑，并自动保存。

下方的一栏是信息栏，可以在这里看到功能说明、素材图标等内容。整个界面相当简洁，并可选择7种界面风格。

操作方面的设计比较合理，A键确定，B键取消（在素材图标处按B可以消去此素材），L键为切换编辑栏与功能栏的控制，R键是实时播放与停止的切换。不过由于没有快捷控制，在制作比较长的乐曲时，修改起来会比较麻烦，特别是到了中后期更是不利。不过对于那些喜欢创作、喜欢DJ音乐或是喜欢特立独行的玩家来说，这款游戏依然是很值得一试的。

本作的优点：制作认真，风格独特，系统专业，体现了DIY精神。

本作的缺点：操作略显繁琐，音质损失较多，适合的玩家较少。

期待

太空频道5

Space Channel 5

开发厂商 SEGA/THQ	发售日期 预定2003年春	
游戏类型 MUG	游戏容量 未定	游戏人数 1人
对应周边 –	记忆方式 自带记忆功能	



水口哲也大师的“《太空频道5》系列”一度成为话题之作，在DC上的两作及PS2移植版都有不错的风评。如今美丽性感的乌拉拉就要登陆GBA了。尽管官方认定的美版发售日是2003年春，不过至截稿日为止，依然没有确定的发售日期。这不免让FANS等得心焦。



从平面宣传以及相关影像资料得知，GBA版的《太空频道5》的流程以DC版为蓝本，共有18个关卡用来冒险，而且角色、敌人的造型以及关卡风格也得到了最大限度的保留，只不过是用2D方式来描绘的。当然，不排除GBA版有适合掌机特点的新要素加入。

另外，本作的音乐和系统保真度也比较高，玩家可以听到很多熟悉的曲子，音质下降虽然在所难免，但总体感觉还是不错的。而玩法方面也不会有什么改变，GBA的键位绝对可以胜任这款操作并不复杂的游戏。



《太空频道5》需要听指令、辨节奏，那GBA的人语发音会不会有问题呢？这一点大家完全不用担心，从影像资料来看“UP”、“DOWN”、“CHU”等指令的人语十分清晰，绝不会影响游戏流畅性。如果配合一个比较好的耳机，玩家的投入度必将大增。

正因为如此，个人才会对GBA《太空频道5》如此期待。这款游戏可能会为GBA音乐游戏增添不少的分量哦！

受GBA音源以及容量的影响，MUG最重要的音乐部分一直难以达到较高的水准，再加上音乐游戏市场本身的衰退，GBA音乐游戏所处的位置就显得有点尴尬了。不过，这样艰难的存在却也为GBA增添了一抹独有的亮色。希望这个被人遗忘的角落会在若干时日后有所改变。因为，音乐永远是人类最美的语言！

谈谈日本的手机 2

文：justice



大家还记得我吗？我是上次给大家介绍日本手机和秋叶原游戏店的justice。距离上次介绍日本的手机已经快一年了，在这一年中日本手机的核心技术虽然没有发生翻天覆地的变化，但功能都在原来的基础上有了进一步的扩展，日本的手机市场已经趋向于“没有摄像头、不是折叠型”就不会有市场的局面，一年中三大手机服务提供商出的手机几乎都是满足上面两个条件的，下面就来介绍一下NTT DoCoMo，KDDI au 以及J－PHONE近期推出的主流手机。



NTT DoCoMo

2001年底，DoCoMo率先在日本推出使用符合3G标准wcdma网络的FOMA手机，虽然在技术上领先一步，但是价格不菲的本体和高昂的服务费，使得其发展受到很大的限制，原来FOMA手机的技术特点在于最大384kbps的通讯速度，以及可视电话功能，但最近的两款低端FOMA手机新增了64kbps的通讯速度，并取消可视电话功能，取而代之的是动画Email的功能(将自己用手机拍摄的动画通过Email附件的形式送到对方的手机中，目前是采用1秒15帧的方式)，在服务费上64kbps网络低于384kbps网络，动画Email功能低于可视电话，可见为了摆脱价格对FOMA发展的束缚，更好的利用好3G的网络资源，FOMA已经被分成高低两个层次，以适应市场的需要，其中新推出的N2501(NEC)，采用内外双摄像头，外摄像头为CMOS，35万像素，内摄像头为CMOS，10万像素，能保存采用jpg格式的照片约100枚和采用MPG4形式的动画100秒，控制部分采用8方向的方式，模拟鼠标的使用；另外一款是由富士通制造的F2051，采用270度旋转式摄像头，ccd方式10万像素，最多能保存1100枚照片和90秒动画，外加通讯录中使用的72×72的照片700张。高端方面，最新的p2102v(松下)同时支持384kbps和64kbps的通信速度，并支持可视电话和动画Email功能，在外形设计上，将摄像头放在折叠转轴的侧面，屏幕也可以旋转，因此可以像拿摄像机一样拿在手上。



NTT FOMA n2051



▲NTT FOMA n2051－模拟鼠标8方向控制



NTT FOMA f2051



NTT FOMA p2102v

虽然FOMA手机具有技术上的优势，但是DoCoMo还是把市场主力定在了504is和251is两个系列，比起



▲NTT FOMA p2102v—侧面摄像头摄像状态



去年的504i系列，今年的504is全部根据市场要求配上了照相功能，并使用内外双彩屏，其中最值得称道的当属NEC推出的N504is了，高精度2.2英寸TFT 65536色内部屏幕，以及1英寸的外部屏幕，采用31万像素CMOS摄像头，在功能上，通过红外线通讯能使其成为电视机或录像机的遥控器，并能对拍摄照片中的网址以及电子邮件地址进行文本化（相当于扫描仪的ocr）。原来251i系列区别于504i就是着重强调摄像功能，但是由于504is系列开


NTT n504is


NTT sh251is

始支持摄像功能后251is系列就给人简化版504is的感觉了，没有了iAPPLI(运行程序的部分，当然也包括游戏程序)和红外线通讯，251is系列惟一的亮点在于部分机器采用了30万像素的CCD摄像头（504is系列不是30万像素CMOS就是10万像素CCD ），第一款推出的sh251is（夏普）。具有业界第一的3D彩屏，在显示照片时照片会有层次感，就像以前小时侯看的立体照片一样。


▲NTT n504is 网址扫描ocr功能


◀屏幕具有立体显示效果的NTT sh251is。






▲NTT sh251is 立体图片，不过从平面图上很难看得出立体效果。

251i系列与504is系列的区别

251i系列，支持照相功能，但不支持i mode
504i系列，不支持照相功能，但支持i mode
251is系列，支持照相功能，不支持i mode，具有30万CCD的摄像头
504is系列，支持照相功能，支持i mode，只有30万COMS，或者11万CCD摄像头。

KDDI au


au a1301s

去年此时 au 开始使用符合 3G 标准的 cdma 2000 1x 的网络（通讯速度上不及 wcdma ，但由于基站升级方便，成本上可以得到控制），并且推出了第一款带摄像头的手机，从那时开始，高端的 a5xxx 系列和中端的 a3xxx 系列都无一例外地带上了摄像头，低端的 a1xxx 系列也出了几款带摄像头的，最近从未在日本市场推出过带摄像头手机的索尼爱立新也在 au 上推出带摄像头的 a1301s，虽然是对应低端 a1xxx 系列（不支持游戏功能，不支持全球定位功能，不采用内外双彩屏），但是对应了原来只有



au a1301s
290° 旋转摄像头


au a5302ca


au a5304t


▲ au a5304t 2.3 英寸液晶显示屏，gba 的屏幕是 2.9 英寸


au a5303h

高端的 a53xx 系列才有的动画 Email 和听得出人声的着信音（注：着信音相当于手机铃声），并能使着信音与自己拍摄的动画结合起来发给对方，而且摄像头可以 290 度旋转。在中端方面自从去年下半年开始就没有再推出过新的机型，而高端方面却不断推出新的，产品从支持 sd 卡的 a5301t（东芝）开始就对应动画 Email、支持全球定位以及游戏功能，随后 a5302ca （卡西欧）。具备 1568 万色的 cf 液晶主屏，a5303h（日立）。具有 180 度旋转 34 万像素摄像头和 26 万色 super fine color TFT 液晶屏幕，而最新推出的 a5304t（东芝）具备 2.3 英寸的液晶彩色内屏幕和 31 万像素的 ccd 摄像头。

J-PHONE

J-PHONE 是第一个推出附带摄像功能的手机的厂商，由于另外两大厂商的跟进，已近渐渐失去自己的优势，不过去年世界杯后贝克汉姆突然在日本热起来，世界最大的手机服务提供商 Vodafone（曼联胸前广告）去年年中购入 J-PHONE 的大量股份成为 J-PHONE 的母公司之一，从那时开始无论是电视广告还是宣传本里都大量采用带有贝克汉姆形象的图片和影像，应该也吸引了不少女性用户的眼球。J-PHONE 虽然在 2001 年 12 月底成功进行了 wcdma 网络测试，但在看到了大哥 NTT DoCoMo 的 FOMA 手机现状后，两次延期 wcdma 网络的服务，最新的情报是说延期到 2002 年 12 月，但至今也没有发现市场上有 wcdma 的 J-PHONE 手机，可能又延期了吧。目前的 J-PHONE 分为 j-x5x 的高端和 j-x0x 的低端两个系列，高端系列支持动画 Email 和 100KB 的程序，低端系列最高也只支持 50KB 的程序（就游戏而言 100KB 的画面一定比 50KB 的好）。高端方面 j-sh52（夏普）的广告中强调"摄，看，听"，由于采用了 SD 卡作为存储设备，可以储存大量的照片、动画以及 MP3 音乐，并带有线控，使其成功地成为个人移动多媒体设备。


J-PHONE j-sh52


▲J-PHONE j-sh52 支持sd卡







▲功能果然强劲

低端方面j-sh010（夏普）具有目前业界最大的2.4寸液晶屏幕；j-t08（东芝）采用了qvga液晶屏幕，分辨率较TFT而言有一定的提高。



▲J-PHONE j-sh010



▲J-PHONE j-t08

网络信息服务上，比起去年，由于三大厂商的通讯速度都有不小的提高，信息服务也因此而更加丰富，NTT DoCoMo的i mode拥有网页数量上的绝对优势，但KDDI au的EZweb和J-PHONE的j sky在一年中也有了很大的发展，就手机游戏而言应该是完成了从FC到SFC的转变，SQUARE- ENIX在J-PHONE的网络j sky上推出两公司合并后的第一款手机游戏《Tactical Quest》，这是一款画面非常不俗的S·RPG。手机游戏也在渐渐的摆脱以智力游戏为主的现状，向多元化发展。



▲J-PHONE j-t08 qvga与TFT比较

DoCoMo的505i系列



最近得到消息，NTT DoCoMo将要与五月黄金周时推出其最新的505i系列，其最主要的特点就在于130万像素的摄像头以及qvga的液晶屏幕，NTT DoCoMo的调查显示，505i系列中最期待的功能里，有64%的人选择了130万像素的摄像头，可见日本人对摄像头的要求已经不仅仅是能拍照片，而是拍出好照片了，可能再过不多久，就会出现媲美数码相机的手机了。



▲背面可以看到130万像素的CCD镜头



▲4月8日的505i系列发表会，DoCoMo的企画部长夏野冈先生以及加藤爱小姐。



▲镜头的旁边还搭载了一个高亮度的小灯泡，拍照时能够提供一定亮度。

文章的最后依旧是：笔者知识浅薄，不能完全体会手机的技术，而且手机的更新速度太快，文中不免有不足之处，请大家见谅。

文：LIKY

手机游戏紧急速报

看过了日本的手机，我们来继续关注一下日本的手机游戏吧，希望大家看来下面的介绍后不要羡慕得流口水啊。

爽快感满点的动作游戏在手机上重演

在PS2上博得众多人气的ACT大作《鬼泣》竟然也能在手机上演绎，实在令人吃惊不已，这是CAPCOM今年春天专门为J-SKY的用户献上的礼物。游戏的主角仍然是那位手拿双枪的银发酷哥——但丁，身为传说中的恶魔猎人，他又将只身前往魔界展开与众多恶魔的死斗。



◀画面由3D变成了2D，视点也变成了俯视的。

恶魔VS恶魔猎人的死斗！



幻影

巨大的蜘蛛型敌人，皮糙肉厚，嘴里会喷出灼热的岩浆，是个难缠的BOSS。





▲手持双枪的但丁正在面对巨大的“幻影”，陷入苦战中，BOSS的造型还是那么恶心啊。



快打旋风 折磨你的手机按键吧！

这款CAPCOM早期最为经典的清版过关游戏，继2001年移植到GBA上后，现在又登陆到手机平台，真是一个生命力极强的游戏啊，不过在手机上上玩这个需要频繁按键的游戏真不知道自己的手机撑不撑得住。（笑）手机版完全保留了可选择的3名角色——科迪、哈格、凯，场景和人物的描绘也非常细致，不过限于机能，同屏处理的人物不可能有街机版和GBA版那么多，从游戏的画面中可以发现，一个屏幕内最多出现3个敌人。

收集红宝石，获得更强的武器






▲由魔族的血变化而来的红宝石相当于游戏中的钱币，可以用它来买技技，提升但丁的能力。

手拿双枪的恶魔猎人

但丁

身穿红色风衣，手拿双枪，背插巨剑，满头银发的他仍然那么酷，继承了2000年前传说的骑士斯巴达的血，是一位恶魔猎人。

鬼泣

Devil May Cry
デビル メイ クライ （仮題）

厂商：	CAPCOM
类型：	ACT
月费：	300日元




科迪
CODY

▲平均型的角色，得意的武器是刀，可以把刀拿在手上刺敌人，而不是立刻扔出去。




哈格
HAGGER

▲这个城市的市长，因为女儿被抓走而加入到战斗中，属于力量型角色，得意武器是钢管。

各关BOSS登场

目前游戏只有前3关可以提供下载服务，后面的舞台会在以后慢慢提供，我们不妨先来看看前3关的BOSS吧。




凯
GUY

▲武神流忍者39代继承者，动作速度非常快，能轻易地抓住敌人施以投技，得意武器是日本刀。



▶胖胖的警察，样子看起来没有变啊。



▲原本身材高大威猛的他现在变成这幅德行，看起来真搞笑。



▶手拿日本刀的家伙，速度很快。

无限连击——摆拳



游戏最经典的技巧——摆拳在手机版里仍然保留了哦，不过在手机上操作难度是不是相当大呢？



Tactical Quest

正统的S·RPG登陆手机

手机上终于出现了一款极具“皇骑味道”的正统S·RPG游戏，这便是ENIX于近期推出的《Tactical Quest》，厚重的世界观、严谨的系统加上极高的战略性使得很多人认识到它已不再是传统意义上的那种消遣性质的手机游戏，你现在完全可以在手机上体会到S·RPG游戏独有的魅力。

厂商：	ENIX
类型：	S·RPG
月费：	300日元

剑士



速度快，攻击力和命中率高，但是防御力相对很低。

骑士



速度较慢，攻击力也比剑士低，但是防御力相当不错。

弓箭手



可以进行远距离攻击的职业，防御力很低。

魔法师



惟一能使用魔法的职业，远距离的魔法能发挥相当惊人的作用。

变化丰富的地形

游戏的地图具有高低差的设定，加上平地、河流、山岳等各种不同的地形属性，游戏的战略性也得到进一步的体现。充分考虑地形效果是最基本的技巧。

具有高低差的地形





▶ 这是战斗开始前的配置画面，要根据这一关的地形来选择合适的出战角色。



◀ 这是游戏的大地图，这个故事就是在这片大陆展开的。

基本的4个职业＋魔物同伴

玩家的队伍基本是由4个职业构成，分别是剑士、骑士、弓箭手、魔法师，但在游戏途中可以抓到魔物并使它成为我方的同伴，来壮大队伍，所以玩家不必担心职业过少。单位会随着战斗的进行而成长，最大等级为20级。

购买道具



▲小镇上能够收集情报，购买道具。

精美的战斗画面



▲战斗时的演出效果一点都不差哦。

▼ 伤害值是用文字信息来表示的。





▲魔法师的魔法攻击，烧起一片大火。

据厂商透露，游戏将会活用手机的无线网络功能，在以后会加入网络对战服务，这一点也是相当吸引人的哦，玩家可以拿出自己培养的队伍与朋友们展开一场精彩的对决。

Q版沙罗曼蛇



说起《Q版沙罗曼蛇》相信不少玩家都会先会心的一笑吧，这款充满“恶搞”风格的射击游戏当年可真是迷倒了不少人，在FC、GB、SFC上我们都曾见到了它的身影，多年之后的今天它又跑到了手机上，看来是准备将“恶搞”进行到底了。

厂商：	KONAMI
类型：	STG
月费：	300日元



▶这是第2关的BOSS，还记得它的弱点在哪里吗？头部。



◀这个BOSS在当时可真是个大胆的设定。

目前厂商只会提供前两关的下载服务，所以现在看到的画面也只限于前两关。因为游戏仍然是款移植作，所以那些熟悉的BOSS这次会——再现，比如第一关的那个衣着暴露的马戏团女郎，相信很多人都不会忘记她吧。(^_^)

爆笑的射击名作





◀游戏的画面亮丽鲜艳，充满童话风格，敌人一个个也可爱无比。

鬼武者 逢魔之章



手机版的《鬼武者》很早以前就已经推出，不过专门对应504i系列手机的《鬼武者》却是最近才开始提供下载的，因为504i系列具有iAPPLI功能，所以这个版本的《鬼武者》不仅画面加强，系统上也有所强化，比如以前只能使用刀，而这次增加弓箭作为武器。



▲使用弓箭在远距离狙击敌人。

厂商：	CAPCOM
类型：	A·RPG
月费：	300

7个各具特色的舞台

妖魔的苍森



迷宫的城堡



阴谋的楼阁





▼同样保留了必杀技的设定哦。



▲得到紫电的玉后就能发动强力的必杀技了。

日本的手机游戏的确让人眼馋，不过大家也不用太羡慕，现在国内也能玩到相当不错的手机游戏了，下面就由泰坦来为我们介绍一下国内的手机游戏吧，大家欢迎。

国内手机JAVA游戏简介

文：泰坦



▲MOTOROLA T720，价格在 2000 元左右。

在日本，手机游戏市场已经形成了一定的规模，有稳定的平台、网络和厂商支持，这些运作模式在国内都还不是很现实。但中国号称有2亿移动用户，即使这2亿用户中只有百分之一（200万用户）关注手机游戏，市场仍然是不可限量的，因此已经有很多厂商对中国手机游戏市场垂涎三尺。目前国内的手机游戏以同捆销售和免费（用户仍然需要支付网络使用费，只是不需为软件本身付费）下载方式居多，手机游戏的开发工作还处于“萌芽期”，基本上没有什么可观的收入，不过等手机游戏市场过渡到消费期后，先打起牌子的开发商必然会获得最大的收益。

要在手机上玩到似模似样的游戏，首先需要检查你的“爱机”是不是符合下面的条件：

1. 支持彩色显示或至少分级灰度显示（这一点不是必需，但大多数JAVA游戏要求如此）；
2. 系统平台支持某种开放式编程规范、例如符合J2ME规范。



▲NOKIA 6610，价格在 2600 元左右。

到目前为止，在国内的高端手机市场上叱咤风云的厂商中有两家可以支持为数众多的游戏：NOKIA 和 MOTOROLA。

NOKIA 自 7650 开始使用 Symbian 移动通讯器材操作系统，Symbian 是一种专门为移动设备设计的操作系统，它具有低功耗，内存占用少的优点，Symbian OS不仅仅是一个操作系统，而且还是一个完整的软件及通讯器平台。作为一种开放式平台，事实上任何人都可以为支持Symbian的设备开发软件。目前 NOKIA 的 Symbian 系列手机的 Seriel 60 SDK 是提供给用户无偿下载的，这套开发工具使用大众所熟悉的C++作为开发语言，可以方便地在 Windows NT4.0（及 WIN2000）上为 NOKIA 的手机开发游戏。

MOTOROLA 自 A6288（A6188 不支持 JAVA 扩展）开始使用自主研发的操作系统并开始支持J2ME规范。J2ME是Java 2 Platform Micro Edition（JAVA2微型版本）的缩写，它最初是由移动信息设备设备框架专家组（MIDPEG）提出的。熟悉 Java 历史的读者应该知道，Java 最初的名称是 OAK，就是为了嵌入式软件而设计的开发工具，虽然目前 Java 技术已经被运用到很多企业及软件之中，但演变至今，Java适合嵌入式系统的本性是没有变化的。MOTOROLA 如今的手机支持运行一些 JAVA 小程序也使得手机游戏开发商有了用武之地，甚至连《分裂细胞》这样的作品都有了 Java 版本，容后介绍。



▲SONYERICSSON P802，价格在 7000 元左右。



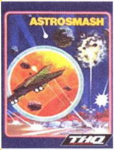
▲《分裂细胞》的实际显示效果，拍摄后画面偏淡。

下面我们以J2ME规范为主为大家介绍一些JAVA小游戏，这里介绍的游戏都是国内手机平台（如NOKIA T720，NOKIA 7650，SonyEircsson P802 等等）上可以玩到的。如果你的移动电话支持 J2ME，而且拥有数据线同PC 连接或者开通了 GPRS 服务，那么就不用多等待了，快去下载来尝试一下吧！它们之中绝大部分可是免费的哦！

THQ公司

THQ公司为在J2ME平台上为移动设备推出过很多经典的JAVA游戏。不同于那些个人开发的简易游戏，THQ的这些产品都拥有完善的功能，在接口、操作、界面、存储等方面都下了功夫。

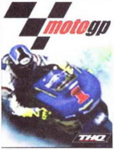
宇宙战机（ACT）





在这款游戏中，玩家的任务就是击碎流星和纺锤型的炸弹。游戏的规则很简单，画面效果在彩屏手机上表现不俗。当玩家击中敌人后，积分会增加，而游戏的难度也会随之提升，屏幕上将会出现UFO、导弹、飞盘等等的怪物。这款游戏虽然幼稚了一点，但对于那些希望打发闲暇时光又不愿意太费脑子的用户而言就恰到好处了。

MOTO GP（RAC）

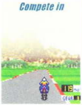




这是THQ为MOTOROLA T720系列开发的随机游戏。绝对可以令你对传统手机上RAC GAME的看法大变。这款游戏的操作感觉和画面都属上乘，尽管T720使用的是STN彩色液晶，不及TFT鲜亮，在本作中却基本上感觉不到屏幕的缺陷。

如果你购买的是大陆行货版的机器，那么内置的游戏就是简体中文版本。由于游戏本身的容量较大，加之分配内存的缘故，MOTO GP的LOADING时间较长，在THQ标志画面过后，玩家可以看到5个选项："快速游戏"、"争分夺秒"、"国际汽车"、"选项"和"帮助"。游戏拥有多国赛道和车手可供选择，初始设定中加速和刹车都是自动的，玩家只需要操作摩托车的方向即可。游戏中的赛道一般都较长，只要你对弯处的位置了解，并能提前作出应对的话，轻松拿下第一是没问题的。





JWEB Entertainment

这是一家2002年成立的小型公司，它的CEO Alex Buxton先生曾取得堪萨斯州大学的心理学博士和工商管理硕士，他从事手机小程序的研发已经有三年；在公司任CTO的Justin Wright先生也有5年的JAVA游戏开发经验，这家公司他们的作品特点是比较小巧精致，别出心裁。

酒吧格斗（ACT）



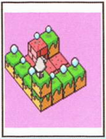


这款游戏可以说是充分满足了玩家的"打击欲望"，整个游戏过程就是在一家酒吧里同小地痞肉搏的过程。玩家可以通过手机键盘上的数字进行搏击。比如1是左拳，3是右拳，2是投掷啤酒瓶，5是冲撞，4、6分别是左、右移动，7、9控制身体左、右弯曲。打赢一场便会进入下一场格斗，对手会越来越强……这会不会让大家想到小时候在某1款二合一的俄罗斯方块掌机上玩过的那个拳击游戏呢？

THEIMODE

在手机平台上推出过《博克医生》、《RUNAWAY》、《松树与坚果》(单色)等经典游戏。

博克医生 (ACT)



这是一款很简单的游戏,大意是操作博克医生在悬崖周围走动,拾取水晶球,但要防止意外的发生。游戏中的地图可以由方向键控制来旋转,通过FIRE键可以控制博克医生跳跃。游戏地型会越来越复杂,搜集水晶球的难度也会越来越大,对动作游戏苦手是一个挑战。

SURVIVORSOFT

近期在JAVA平台上推出过《AMAZE》、《AGONY》、《BIOBOTS》等等的益智类游戏。

AMAZE (PUZ)



看到这款游戏的界面,大家一定会想起当年红白机上的体验。与老游戏相同,这款AMAZE也是需要在尽可能短的时间内让小球弹出迷宫,只不过现在是要利用手机的数字键来掌握力度。游戏分为不同的等级共玩家挑战,迷宫也会越来越复杂。免费版本可以玩到LEVER 4。

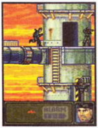


GEMELOFT

这是一家非常出名的手机游戏开发商,它有很多JAVA游戏支持几乎所有的MOTOROLA、NOKIA与SEIMENS等手机平台。获得过手机游戏平台相关奖项的有NOKIA3510平台的《雷曼3》,NOKIA6610平台的《西伯利亚》以及MOTOROLA T720系列平台的《分裂细胞》等等。

分裂细胞 (ACT)







这款游戏至少是GBC的水平,除了限于机器运算速度而导致的操作延迟之外,游戏整体非常流畅,系统也接近完善。LIKY在自己的MOTOROLA 720上试玩之后推荐给泰坦"享用",不过这款游戏的容量也很大(220KB),为了装载它,手机上很多其他的经典游戏都要被无情地删除……玩家扮演一个名为SAM FISHER的国安局特工,作为"政府最后的依靠"去执行一项危险的任务,深入敌后打击恐怖分子。游戏的2D卷轴场景看起来比较逼真,在关卡设计上也比较巧妙,玩家必须熟练运用各种操作及武器才能顺利游戏。GAMELOFT还使用了革新的存储系统,可以确保游戏稳定地在JAVA平台上运行。



雷曼3（ACT）

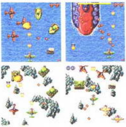
《雷曼》系列泰坦体验过PS版、PS2版与GBA版，目前如果你拥有一台NOKIA3510i移动电话，那么便可以体会到这款游戏的JAVA版本。本作也是一款卷轴式2D背景的动作游戏，同以往的作品一样，玩家要操作雷曼在各个不同的关卡中冒险，利用雷曼的各种技能来打击敌人并解谜。雷曼在本作中要遭遇的敌人有海胆、海盗、炸弹、黑刺球等等的东西。这款游戏的容量是64K，场景较为有限，但仍然不失为一款有趣的手机游戏。





西伯利亚（STG）

这款游戏的素质可以说达到了GBA上的一些飞行射击游戏的效果了。它是类似《1945》那样由若干纵向卷轴关卡组成的STG。游戏的视觉效果绝佳，在TFT显示屏上表现的爆炸效果和飞行特效让人眼花缭乱，玩家将在游戏中经历三大关七小关的飞行，途中可以通过POWER图标增加子弹攻击力，可以通过BOMB图标增加全屏炸弹并在合适的时候放出。惟一遗憾的是这款游戏在T720上并不能完美地运行，通关后会花版，游戏中切换关卡时会遇到死机的情形（当然在NOKIA6610中运行是没有问题的）。不过可以使用秘籍（或许是BUG）来跳关也是一大乐趣吧！至截稿日，GAMELOFT已经推出了T720版本的《西伯利亚 EPISODE1》，有条件的读者可以下载后试玩一下。



写在最后

正由于Java平台的开放性，导致了游戏的种类繁多，无论是公司还是个人都可以基本上无风险地开发相应的游戏。而这种开放当然也有一些弊端，较为集中的体现就是游戏的可靠性和完善度通常都不高，这也是手机游戏平台成长初期的特征。我们有理由相信，当手机作为一个简易的游戏平台逐渐进入稳步发展时期之后，也许是3GPP时代来临的时候，个人移动通讯终端上的游戏也会带给我们这些掌机玩家一定的满足——不过泰坦的看法是，无论如何手机不是为了玩游戏而设计的，手机游戏平台就算再发达，也达不到专用游戏机游戏素质和性价比，所以我们作为正宗的TV GAME玩家（笑）也不必对其抱有太大的期望。只不过，手机一定会成为将来人们生活的必备物品，在这样的设备上制造一些游戏以供消遣确实有着不容忽视的市场。

《掌机王》如今的读者也许会在将来成为国内优秀的掌机游戏制作人，由于手机游戏目前开发成本低廉（1个程序员，1个策划，1个美工即可开发出一个简单的JAVA游戏）且容易操作，所以如果你对于国内这“2亿用户”的市场有“野心”的话，就不妨从现在开始学习一些这方面的知识，投入到手机游戏（或者其他有用的小程序）开发者的行列之中去。



▲一个名叫《RING FANTASY》的RPG游戏，做得似模似样。

文：SOUL

挑战GBA的掌机霸主地位

——透视游戏手机N-GAGE及b'ngo

去年底，世界第一大手机制造商诺基亚宣布将制作一款游戏手机！从此，人们再一次把目光聚焦于掌机游戏市场。众所周知，GBA发售后，人们逐渐发现了掌机游戏市场所蕴含着巨大市场空间，因此竞争必然会在这块市场上兴起。作为一位掌上游戏玩家，相信大家都清楚将游戏带在身边随时进行游戏的快乐，那么下面我们就通过对两款即将登场的游戏手机的检阅来关注一下未来掌上游戏市场。

来自诺基亚的N-GAGE

2003年2月5日，手机制造业的领导者诺基亚同时在英国的伦敦及澳大利亚的悉尼两地举行了一场发表会，会上正式公布了诺基亚的全新游戏手机N-GAGE的详细性能，N-GAGE的正式发售日也被预定于2003年第4季度。诺基亚表示将会带给玩家全新的游戏体验及新的多人游戏方法的可能，而且诺基亚本身也将成为一家游戏开发及发行商，制作一些N-GAGE游戏。

N-GAGE上的游戏是以卡的形式单独销售的，卡使用的是MMC闪存卡（Multi-Media Card）。在对多人游戏的支持上，N-GAGE是以蓝牙技术来支持多人之间近距离内的无线通讯的。N-GAGE除了是一台掌上游戏机以外，还是一台便携电话机（手机）、一台数码音乐播放器及一台收音机，可以说具备了多媒体功能。

N-GAGE部分功能

◆具有游戏专用方向键"ROCKER"
◆使用Series 60平台及Symbian操作系统（支持多任务、程序同时执行）
◆备有游戏时专用的8方面操作键
◆多媒体信息（MMS）
◆具无线电话功能，（注2）对应GSM（900/1800/1900）及GPRS（注3）的多种电话网络协议
◆数码音乐播放功能（对应AAC/MP3格式的音乐文件）
◆FM电台收听功能
◆多种应用范围广泛的应用程序、具有Email功能及个人信息管理系统
◆XHTML格式网页文件的浏览功能
◆支持JAVA应用程序
◆可以通过USB接口从PC下载音乐文件及应用程序。
◆可以用MP3、AAC、Midi及WAV等格式作为手机铃声
◆支持多媒体短信（MMS），可以传送游戏截图。
◆支持所有的Email传输协议。（包括IMAP4，POP3，SMTP，MIME2）

注：游戏时如果有电话打入，则游戏会自动暂停。




▲两个"动作键"。


▲专用方向键。

3月份美国GDC会议上的试玩报告



▲这就是诺基亚的杀手锏N-Gage，造型相当华贵。从造型图上看可以看出：①方向键部分采用了流线型的设计，另外方向键下还设置了好几个功能键。②显示部分是采用的是背光的液晶屏设计。③既然是电话，那么自然就会有数字键的设定，注意数字键盘中"7"和"5"两个按键比较突出，是玩游戏时的主要两个控制键。④主机的底端可以看到两个插孔，为耳机插孔及电源插孔。

诺基亚除了2月大举公布N-GAGE的资料以外，3月又在GDC会议上展出N-GAGE。以下就是美国媒体记者试玩报告的一些综合。

●N-GAGE要比传统的GBA小。●两个主要用来操作游戏的动作键（"5"和"7"）虽然在颜色及造型上与其他数字键略有不同，但当玩家把拇指放在数字键盘上实际操作时，玩家很难感觉到那两个动作键所在的地方。●当玩家从游戏回到主菜单处时，菜单是以3×3的形式排列的，直接对应1～9几个数字键，但这样的操作方法其实不如让方向键选择图标，然后再直接按动作键执行来得方便。●诺基亚目前还没有设计一个统一的用户界面。如记者在试玩《索尼克N》时，屏幕提示按"START"键，但N-GAGE上并没有叫作"START"的按键。记者试玩EIDOS的《Pandemonium》（国内译名《魔法草蜢》）及《古墓丽影》时，两款游戏开始的方法也各不相同，这让记者很困惑。不过也许这些现象只是因为N-GAGE目前只是正在开发中，还未正式完成吧。●经测试，N-GAGE在2D能力方面并不算太强，但在3D能力方面，N-GAGE却远胜于GBA。如由EIDOS出品的《Pandemonium》，该作移植自PS，虽然行动起来还有些慢，但图像却是流畅得惊人。还有同样移植自PS的《古墓丽影》，在贴图及光源处理都具备的情况下，全3D画面跑动起来依然非常顺畅。

目前已经确定的游戏阵容（至2月5日前）

厂商	游戏	类型
Eidos	Pandemonium	AVG
	古墓丽影	A·AVG
Nokia	Bounce	PUZ
	Kart Racing	RAC
	Virtually Board Snowboarding II	SPG
SEGA	噗哟噗哟	PUZ
	SEGA拉力	RAC
	索尼克 N	ACT
	超级猴球	PUZ
	VR网球	SPG
TAITO	Puzzle Bobble	PUZ
	太空入侵者	STG
THQ	Major League Baseball	SPG
	Moto-GP	RAC
	Red Faction	FPS



▲Pandemonium



▲古墓丽影



▲索尼克 N



▲超级猴球



▲Moto-GP



▲Red Faction



▲Bounce



▲Kart Racing

名词解释

内存闪卡

即一种断电后也可以保存数据的内存卡，随着近年来便携式电子产品的飞速发展，闪卡的应用越来越广泛，闪卡常用的种类包括SM卡（SMART MEDIA）、MMC卡（Multi-Media Card）、SD卡（SECURITY DATA）及MS卡（MEMORY STICK）等等。

MMC

即Multi-Media Card，多媒体卡，是目前业界比较通用的一种内存闪卡。

部分 N-GAGE 官方常见问答集

◆N-GAGE 可以同时运行数个程度吗?

是的，当你玩游戏时，就可以先回个电话，然后再接着游戏。你也可以一边玩着游戏，一边收听电台。

◆诺基亚 N-GAGE 在哪些国家可以买得到?

在那些具有GSM 900/1800/1900电话网络的国家或地区可以买到。但中国目前还没有相应发售计划。

◆GPRS 系统具有什么优点?

GPRS 就是 General Packet Radio Service，为一种架构于现存 GSM 系统上的，可以提供理论上高达 115Kbps 的数据传输速率的无线网络。因此 GPRS 能够提供更快的无线通讯，这也使多媒体短信（MMS）的发送成为可能。

◆N-GAGE 能够播放、录制、转送影像吗?

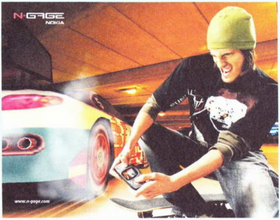
N-GAGE 内置 RealOnePlayer 程序，可以播放影像，但并不能录制影像。

N-GAGE 的未来将会如何

虽然N-GAGE 与传统的掌上游戏机有太多的不同，但既然N-GAGE 以游戏为主要特征，就难免要直接面对 GBA 的竞争，诺基亚公司也难免要与任天堂公司展开竞争。

任天堂一向就是便携式游戏市场的惟一霸主，GB 自 1989 年发售以来，总共售出了1亿4000万台以上，延续GB 的 GBA 自发售以来，就一举成为游戏史上销售速度最快的游戏主机，任天堂顺利地完全了从 GB 到 GBA 的换代。对付这样的任天堂，诺基亚不得不小心翼翼，2002 年 11 月，诺基亚首度公布N-GAGE 的销售计划，当时预定发售日为 2003 年 2 月，但到了 2 月，诺基亚却只是进一步公布了 N-GAGE 的性能，发售日后延了半年以上——诺基亚要给自己更多的准备时间。

诺基亚 N-GAGE 在游戏相关性能方面要的确优于 GBA，N-GAGE 甚至可以直接玩到一些 3D 游戏，而不像 GBA 的 3D 能力那样处于一个比较尴尬局面。N-GAGE 比 GBA SP 强大的地方还在于无线通信能力及更丰富得多的功能。另外值得注意的是，目前独立于传统掌机游戏的手机游戏市场正日益火爆，据欧洲相关机构调查，2006年的欧洲无线游戏市场将是现在的4倍，达到23.9亿美元，而且这笔销售额的 80% 是从无线下载服务获得的，目前对于 GBA 来说，这是一块无法企及的市场了，而 N-GAGE 则不同，N-GAGE 很可能会以游戏的无线下载这部分市场为根基，逐步扩大自己的影响，最终与GBA相抗衡。诺基亚的强大之处还在于他们的销售网络已经渗透到全球，要知道，现在世界上所正在卖出的手机中，每 5 台就有 2 台是诺基亚的。2002 年诺基亚共售出了 1 亿 5000 万台手提电话，这个数字同样触目惊心。



面对诺基亚的威胁，任天堂似乎不为所动，他们所制定的 2004 年财年（2003 年 4 月 1 日至 2004 年 3 月 31 日）的 GBA 发售目标比上年同期增加了 3 成，为 2000 万台。任天堂真的不为所动吗? 也许 GBA SP 的推出就任天堂的反应，也许任天堂的下一代掌机将对应 3G……

蓝牙技术

近距离的无线通讯技术，“蓝牙”即 Bluetooth，是一种开放性短距离无线通信技术标准。蓝牙系统具有较高的抗干扰能力，在发射带宽为 1MHz 时，其有效数据速率为 721kbps。现在越来越多的应用于近距离的几个玩家进行通信或对战时的快速数据转输方式。

3G

3G 即 the 3rd Generation，由国际电信联盟（ITU）所制定的第三代移动通信的简称。1G 的手机就是以前像块砖头的“大哥大”，2G 则指的是现在我们最常用的 GSM 等手机上，3G 是泛指

来自 TTPCom 的 b'ngo

3月17日，数码无线通讯中技术及软件方面的著名厂商TTPCom在美国的“CTIA Wireless 2003”峰会中展出了他们所开发的一款游戏手机，该手机名为b'ngo。该游戏手机除了集成了游戏功能，并具有相当完整的手机功能以外，还集成了数码相机功能及MMS（彩色短信）等功能，游戏功能是b'ngo最重要的功能。



▲从机体的造型上来说，b'ngo与传统GBA很相似，除去外壳选材不算的话，b'ngo在造型上要胜过诺基亚的N-GAGE，b'ngo给人感觉更像是一台掌上游戏机，而N-GAGE感觉还是手机的味道重一些。b'ngo很注意引用传统游戏机的一些设计，如两个主要操作键的设置，不但所设的位置与GBA或GB类似，连按键的名称都与任天堂的游戏机一样用A及B来命名，屏幕下方两个功能键的设定也与传统家用机手柄相同，而应用到两手食指来控制的L键及R键设定也与GBA如出一辙，这一点也是b'ngo在游戏操作性将优于N-GAGE的理由。与GBA及N-GAGE相比，b'ngo体形是最小的，配合b'ngo半透明的外壳，b'ngo更显得格外小巧玲珑。

比起诺基亚，TTPCom在气度上要略弱，但诺基亚只是手机硬件领域的老大，TTPCom却是手机软件技术方面的领导者，实力也不容小觑，而且从b'ngo的一些设计上看，b'ngo的确有优于N-GAGE的地方。

与N-GAGE一样，b'ngo也很注重多人游戏功能，它支持以蓝牙技术及GRPS技术让8个人同时进行游戏。b'ngo备有高质量的彩色显示屏及专用的游戏控制键，还采用了TTPCom开发的“无线图像引擎”（Wireless Graphics Engine, WGE）。目前市面共有100款以上的游戏对应TTPCom的WGE，这些游戏的开发商包括Elite、Digital Bridges及ITE等。b'ngo本身也将会内置一些游戏供用户选择，同时玩家也可以通过无线下载来得到游戏。目前b'ngo预定将于2003年第四季度推出。

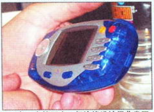


b'ngo 其他性能

●可以下载铃声、图像及游戏。●有6款内置的高素质多人彩色游戏。●兼容C++及Java游戏。●真正的8方向方向键。●具有“数码版权管理”（DRM）软件。●具有WAP 2.0（无线应用协议）网络浏览器。●具有和弦铃声。●可更换屏保及壁纸。



▲屏幕是采用背光型的，与GBA的前光不同。



▲有一定的厚度，但边缘设计得非常圆滑，因此很适手。



▲这是背面，可以看到有个数码相机的摄影头。

能够将语音通信和多媒体通信相结合的新一代移动通信系统，具有更强的无线数据传输能力。GPRS则是过渡性的2.5G。

Symbian 操作系统

目前用于一些PDA及新型手机的操作系统。目前掌上电脑（不同与笔记本电脑）市场的操作系统共有PALM、POCKET PC及Symbian三种操作系统，Symbian系统刚出现不久，目前所支持的厂商不多。

MMS

原名为Multimedia Messaging Service，即多媒体短信服务，一般称之为彩信，是传统短信（SMS）的升级版本。

三款掌机的性能比较

商品名	N-GAGE	GAMEBOYADVANCE SP	b'ngo
显示屏	彩色显示屏（背光）	彩色反射型 TFT 液晶（前光）	彩色液晶屏幕（背光）
画面大小	未明	40.8mm × 61.2mm	未公布
解析度	176 × 208	240 × 160	220 × 176
表现能力	最多 4096 色	32000 色	超过 65000 色
多人通讯方式	蓝牙、GPRS	GBA 专用通信线	蓝牙、GPRS
CPU	未明（可真正运算 3D 图像）	32 位 RISC CPU+8 位 CISC CPU	未公布
内存	3.4 MB 内部及可选外部内存（注）	32KB WRAM+96KB VRAM（CPU 内置） +256KB WRAM（CPU 外部）	未公布
音响	内置喇叭、耳机接口	内置喇叭、耳机接口（需另购转接线）	未公布
使用电源	锂电池（850mAh，可更换）	内置锂电池（600mAh，不可自行更换）	
电池使用时间	游戏时间 3～6 小时 通话时间为 2～4 小时 播放音乐时间为 8 小时 收听广播时间为 20 小时 待机时间为 150～200 小时	打开前灯情况下 10 小时 关掉前灯情况下 18 小时	未公布
充电时间	未公布	约 3 小时（从无电状态到充满电）	未公布
大小	长 133.7mm ×宽 69.7mm ×高 20.2mm	长 84.6mm ×宽 82mm ×高 24.3mm（折叠时）	未公布
主机重量	137 克（带电池）	约 143 克（带电池）	未公布
电话功能	有	无	有
独有优势	多媒体功能	最强的软件阵容	数码相机功能

注 1：可以选用 32MB、64MB 及 128MB 卡，制品的包装内就已经附带 1 张 64MB 记忆卡（MMC）

注 2："mAh" 即 "毫安时"，是电池容量单位。

结语：不可估量的掌上游戏市场。



其实现在全球范围内众多领域都进行着一场便携化、掌上化的风潮。产品掌上化后有多大的魅力呢？看看电话领域吧，从固定电话到手机，短短的几年内，手机的市场总值就超过了发展了近百年时间的固定电话。也许台式游戏机与掌上游戏机的关系还不能直接对等于固定电话与手机的关系，但游戏机便携化后所带来的市场价值并不亚于台式游戏机市场，目前的问题就在于，掌上游戏机面临着诸多技术瓶颈，包括电池技术、显示技术、微型化技术，从某些角度上说，掌上游戏机对技术的要求比台式游戏机还多。另外GBASP的热销说明了什么？这说明掌机游戏对成年人的吸引力其实是非常大的，只要各商家努力创造这方面的市场，未来的掌机市场不可估量。

除了游戏手机以外，目前普通手机上愈演愈烈的游戏化风潮也令人注目，虽然目前这些手机游戏一般都处于较初级阶段，但手机毕竟是大众产品，一旦用的人多了，自然关注的人就多了，本期《掌机王》就对这方面有所关注，各位掌上游戏的爱好者们不妨也试着关注一下。

相关资料

诺基亚

诺基亚（NOKIA）来自芬兰，诺基亚是移动通信的全球领先者。保持近40%的全球手机市场份额。目前中国是诺基亚的第二大市场，诺基亚在中国投资总额已达到23亿欧元。在中国，诺基亚建有20多家办公机构、8个合资企业和2个全球性研发中心，拥有员工超过5000人。

关于 TTPCom 公司

TTPCom公司(The Technology Partnership Communications) 来自于英国，是由TTP公司（1988年建立）旗下的子公司，于1998年建立，TTPCom专注于在无线通讯工业的发展。目前TTPCom已经是数码无线通讯装置领域中GSM、GPRS、EDGE、EGPRS、蓝牙及3G技术方面的领先者。TTPCom在全球各地设有分公司，包括我国上海。

关于 CTIA Wireless 2003

CTIA 即Cellular Telecommunications & Internet Association（美国蜂窝通信及网络协会），CTIA Wireless 2003是由该组织举办的一年一度的为期3天的峰会，所有与无线有关的产业都可以参与。

GBA美版游戏最强年鉴第一部

GBA日版游戏年鉴一经推出立刻受到了广大掌机玩家的好评。即使上面的游戏不一定都找得到，也不一定个个都是顶级的精品游戏，但是只要有年鉴在手就可以掌握和见证GBA游戏的发展历程，这也是很令人振奋的事！看到我们辛苦的结果得到了广大读者的肯定，Liky、阿修罗还有所有小编都觉得受到了很大的鼓舞。所以我们要再接再厉，这一次乘着《掌机王》第4辑的顺风，我们为大家献上了这个GBA美版游戏年鉴的第一部。

从第一部中列举的游戏就可以看出来，美版游戏以低容量（32M为主流）、单人玩的动作游戏为主（体育游戏也很多），而且通常流程都不是很长，所以还有不少游戏没有记忆功能或者使用密码记忆。这些都和日版游戏差异显著。众所周知，现在的日版游戏的标准容量为64M，而占据主流地位的也是RPG、SLG等文字游戏，而且很多都带有联机功能，因为这些原因，几乎所有的日版游戏都自带记忆功能。以上这些区别显然是文化差异造成的，具体原因不在我们的讨论范围内，但是玩家们要清楚地知道究竟什么样的游戏才适合自己。

为什么要把美版和日版游戏分开来制作年鉴呢？这当中自然是有一番说道的。美版（包括欧版）游戏顾名思义，都是由美国或者欧洲的游戏厂商开发的。在欧美，从事游戏开发工作的小公司出奇地多，（本年鉴中的开发厂商一项中出现的都是游戏代理发行商的名字，并不一定是游戏的真正开发者，这样登记是因为那些小公司的名字大多又臭又长又没有名气，说出来大家也不了解；不过在这些小厂商中有一些名字大家还是要记一下的，比如NATSUME和CROWFISH，他们开发的游戏素质还是相当高的）他们开发的游戏数量也远远超过了日版，但是从质量上来说却要差很多（排除掉欧美和亚洲审美观的差异以后客观地说）。如果将美版游戏和日版游戏放在一起整理，小编的工作量大自然不必说，对于读者和玩家来说在鉴赏和查阅方面也很不方便。而且，因为美版游戏的素质普遍比日版游戏低，看到过低的分数也让人觉得很不舒服。（笑）所以单独推出美版年鉴是一件必然的事！在这里，小编友情提醒大家，美版游戏的推荐度评分都是经过调整的，并没有采用和日版相同的标准，大家在阅读的时候一定要小心，不要被表象欺骗了！（爆笑）

此外，大家在阅读年鉴的时候请注意一点，有一些移植自日版游戏的、或者美日版同时发售的游戏我们没有列举在本年鉴中。因为这些游戏已经在日版年鉴中出现过了，所以没有必要特地重复一遍。但是如果美版和日版存在重大差异的话，我们还是会将它写出来的。看过我们日版年鉴的读者都会知道，我们的年鉴是按照游戏的发售日期来排列的，这次的美版年鉴同样采用了这个规则，收录了从2001年6月11日到2001年12月21日的80个美版游戏，其余的部分我们会在今后一一补完，请诸位少安毋躁。

最后，要对“天下第七”在本次年鉴编写工作中所做的大量工作表示感谢。



玩具奇兵 Advance
Army Men Advance

推荐度 6

开发厂商	3DO	发售日期	2001年6月11日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	－		



游戏方式和GBC版本类似，玩家可以选择操纵玩具兵或女记者不断穿梭于现实世界和玩具兵世界之间，包括隐藏关在内共有17个关卡。如何利用好火焰喷射器、火箭筒和手榴弹等特殊武器是过关的关键所在。游戏中不光有战斗，各种谜题和迷宫也增加了一些难度。好在每过一关后都会出现过关密码，快的话基本两三天就可通关。总的来说游戏中人物造型比较卡通化，背景过于粗糙，结局也平淡无奇，给人感觉是为了赶上GBA的头班车而仓促完成的。



蚯蚓战士 Jim
Earthworm Jim

推荐度 7

开发厂商	Majesco	发售日期	2001年6月11日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	－		



本作移植自SFC版的《蚯蚓战士》1代，在人物造型方面可以说制作得相当完美（GBA的角色发色数是SFC的1倍），不过人物移动起来的感觉非常生硬。音乐制作得十分优秀，起码不次于SFC上的表现。游戏整体风格仍然带有那种美式的荒诞幽默，包括蚯蚓战士怪异的攻击方式等。有一个问题影响了它受欢迎的程度——这款游戏不能存储，就是说从头到尾必须一气呵成，如果你的GBA电池恰巧没电了亦或碰到要临时关机的情况时，游戏就不得不半途而废。



3D 战机
Iridion 3-D

推荐度 5

开发厂商	Majesco	发售日期	2001年6月11日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	－		



游戏中地球被邪恶的外星Iridion帝国入侵，玩家扮演一名孤独的飞行员，单枪匹马保卫地球。关卡共有7个，和我们熟悉的大部分射击游戏相同，每关开始都是强制卷轴移动，最后出现一个巨大的BOSS。游戏中武器分为红、绿、黄、紫色4种，不断吃相同颜色的升级块就能让武器升级。游戏最吸引人的地方就是画面了，精美的背景画面一定会给你留下深刻印象。可惜游戏缺乏互动性，不支持连机，而过于简单的游戏系统和单调的流程导致耐玩性大大下降。



陷阱 玛雅大冒险
Pitfall: The Mayan Adventure

推荐度 7

开发厂商	Majesco Sales	发售日期	2001年6月11日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	－		



《陷阱》是一个极为悠久的游戏系列，最早在雅达利2600主机上就已经出现了，这次又被制作成了GBA游戏。故事讲述原来的主人公Pitfall Harry被人绑架后，他的儿子Harry Sr.前往亚马逊热带雨林冒险、解救父亲的过程。Harry Sr.会很多的动作，包括跑跳爬藤、用回旋镖和使用投石器。游戏中玩家碰到的敌人种类比较单调，再加上游戏并不顺畅的操纵手感，很容易让玩家感到烦躁。总体来说GBA版比起SFC版的变化不大，因为原作水平本来就不是很高。



雷曼 Advance
Rayman Advance

推荐度 **7**

开发厂商	Ubi Soft	发售日期	2001年6月11日
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人

对应周边 —



想知道GBA游戏的画面到底能够达到什么程度？看看《雷曼》就行了。无论静态还是动态画面，它在初期的GBA游戏中无疑都是拔尖的。游戏中玩家要穿越6个不同的超现实世界，从只会跑跳到学会各种能力，同时收集魔法力量用来粉碎Mr. Dark的邪恶计划。“《雷曼》系列”的难度众所周知，对玩家动作要求的精确程度近乎苛刻，可游戏的操纵手感却又不怎么流畅，这就显得游戏更难，也更容易让玩家灰心，通常是在某个机关卡住后便半途而废。



暴力拳击
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

推荐度 **5**

开发厂商	Midway	发售时间	2001年6月11日
游戏类型	SPG	容量	32M	游戏人数	1人

对应周边 —



如果你比较熟悉N64版的话，就会发现两者的图象质量非常接近，但音乐方面却好像还停留在GB的水平。游戏中有三种模式：单纯战斗的街机模式，增加了育成要素的冠军赛模式和不断接受挑战直到体力耗尽的生存模式，本模式中可以使用在冠军模式中培养的拳手。此外，所有比赛中每打中对手一次都可以积蓄一点能量，能量槽蓄满后便能使出必杀疾风快拳。最后提醒一下，游戏不支持连线，这是一大缺陷，游戏的乐趣也因此下降不少。



托尼·霍克的职业滑板手2
Tony Hawk's Pro Skater 2

推荐度 **8**

开发厂商	Activision	发售时间	2001年6月11日
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1人

对应周边 —



如果你是个滑板爱好者，那么这款游戏是非常值得购买的。它可以让你把在现实中作不到的动作淋漓尽致地发挥出来，花一些时间就能够编排出一整套眼花缭乱的滑板表演，从工厂车间到纽约市区，有足够多的场地空间供玩家来编排、组织动作。与家用机版的后视角不同，GBA版中游戏视角是固定在斜上方的，为了不影响游戏进行所有障碍物都具有自动透视效果。游戏中共有13位滑板选手可供选择，在职业模式中可以培养自己的选手，用比赛奖金来购买装备。



火热的西红柿
Hot Potato!

推荐度 **7**

开发厂商	BAM! Entertainment	发售时间	2001年6月28日
游戏类型	PUZ	容量	32M	游戏人数	1人

对应周边 —



一个比较另类，同时融合了智力和射击两种类型的游戏。游戏中玩家操纵的是两排共6个变异土豆，把他们发射出去可以抵消屏幕上出现的同颜色的土豆，如果颜色不同就会滞留在屏幕中成为障碍，一旦碰上就会丧命。在全部14关中每关都可以收集一些有用的道具和奖励，为游戏增加很多乐趣。游戏中有街机和任务两种模式，具备电池记忆功能。虽然本作不支持连机，也不像那些经典的PUZ游戏那样容易上瘾，但作为消遣时间用的小品级游戏还是相当不错的。



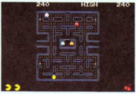
吃豆先生合集
Pac-Man Collection

推荐度 5

开发厂商	NAMCO	发售时间	2001年7月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	—		



本作共收藏了4个经典的《吃豆先生》游戏，图像、音效都完全忠实于原作，惟一的不同是玩家可以自行调整自己的命数和奖励加命的分数限制。因为GBA屏幕的关系，全屏游戏时物体显得很小，非常费眼，换成卷轴后又因为不能看清全部敌人的方位而大大增加了难度。《吃豆先生》是经典中的经典，大部分人购买这个游戏仅仅是为了怀旧。从头到尾它都是一场紧张刺激的生死追逐游戏，似乎少了一份俄罗斯方块那种收放自如的感觉，不推荐大家购买。



侏罗纪公园III 失落的遗传子
Jurassic Park III The DNA Factor

推荐度 4

开发厂商	KONAMI	发售时间	2001年7月19日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	—		



冲着KONAMI的名气购入此游戏的玩家大概要失望了，它只不过是KONAMI夏威夷分公司独立制作的一部作品。游戏中玩家需要从男女主人公中选择一人来完成全部12道关卡，收集齐散布在侏罗纪公园中的恐龙DNA碎片。每关当收集到一定数量的DNA碎片后，在关底就可以进入一个类似于《小蜜蜂》的射击游戏。游戏中除了能遇到大约5、6种恐龙敌人外就没有什么能让人感兴趣的东西了。游戏拙劣的操作手感、粗糙的画面构图和幼稚的系统有损于玩家们对KONAMI的印象。



要塞
Fortress

推荐度 5

开发厂商	Majesco	发售时间	2001年8月1日
游戏类型	PUZ	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



这是一个独具特色的方块类游戏，乍看上去很像《俄罗斯方块》，实际上游戏方式却不太一样。它要求玩家把落下来的砖块堆砌成它所规定的正方或长方形，积累到一定程度方块就会变成城堡，可以抵御进攻，否则当从天上掉下什么具有攻击力的东西时，辛苦堆起来的砖块就有被破坏的危险。应该说游戏的创意是非常好的，但存在的问题也还确实不少，比如缺乏面向新手的指南或说明。此外游戏场景虽然精美，但是数量较少，变化也比较单调。不推荐购买。



撤退
Back Track

推荐度 6

开发厂商	Telegames	发售时间	2001年9月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线		



GBA上的第一款FPS游戏，共有12关，9种武器。游戏讲述的是由玩家控制的英雄消灭建立在月球背面的外星人秘密基地的故事。与其他FPS游戏有所不同的是，游戏从头至尾都是在一张大地图上进行，因此很多时候武器弹药等资源都会显得很缺乏，记住补血装置在什么方位是玩家首先要做的事情。游戏每进行到一个段落就会碰到个生命垂危的好人在临终前告诉你接关密码，如果这时候不赶快拿笔记下来可就惨了。游戏的画面自然很糟糕，动作也比较简单。



凯撒的皇宫 Advance
Caesar's Palace Advance

推荐度 **3**

开发厂商	Majesco	发售时间	2001年9月1日
游戏类型	TAB	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	—		



这是一个完全全的赌博游戏，游戏里有玩家的银行帐户，最开始只有2000块钱(不过信用卡可预支10000元)，之后是增加还是减少就看运气了。有4类共6个最流行的游戏可以选择：BLACK JACK(21点)、TABLE GAMES(桌面下注和轮盘赌两种)、SLOTMACHINES(老虎机)、VIDEOGAMES(电脑扑克和一个格子游戏)。游戏中提供密码记忆，不支持电池记忆。总体来说游戏的画面和制作水准都十分一般，除了能够体验一把豪赌的感觉外几乎没有什么可玩性。



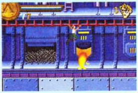
迪斯尼的亚特兰蒂斯 失落的帝国
Disney's Atlantis: The Lost Empire

推荐度 **6**

开发厂商	THQ	发售时间	2001年9月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	—		



每当有迪斯尼的影片上映，总免不了有1个甚至几个相关游戏随后跟上，《亚特兰蒂斯 失落的帝国》也不例外。游戏的进行方式非常近似于早期的《波斯王子》或是GBC上面的《古墓丽影》，人物可以跑、跳，以及在蔓藤上摇摆。和影片里的内容一样，游戏中玩家首先会在洞穴中探险，之后发现一只大船，最后到达海下城市，途中也会遇到凶猛的野兽敌人。游戏中有些关卡是乘坐在交通工具上进行的，里面还穿插有一些电影中的画面以及动画片断。



ESPN 极限运动 滑板
ESPN X-Games: Skateboarding

推荐度 **8**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2001年9月1日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	—		



目前为止还没有一款滑板游戏的水平能够超过"《托尼·霍克》系列"，本作也不例外。游戏中有竞赛和自由练习两种模式，包括U型池以及溜冰场等场地，还有8名职业选手可供选择。和《托尼·霍克》不同的是，本作的重点是在U型池方面，比赛中按照提示输入指令就能作出各种特技动作(大部分都是空中动作)，赢得比赛后还可以购买更多的特技(全部有40多种)。游戏中还有培养选手能力的育成要素。不过总体来说游戏自由度比较低，娱乐性不佳。



恐龙战队 时空力量
Power Rangers Time Force

推荐度 **8**

开发厂商	THQ	发售时间	2001年9月1日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	—		



自从日本公司NATSUME在GBC上为THQ制作了几个《恐龙战队》游戏后，已经很久没有续作的消息了。这次THQ把制作权交给了Vicarious Visions，质量上还是有保障的。游戏类型是美版中最常见的横版动作类，玩家操纵恐龙战队的队员穿梭于历史与未来之间来消灭各种各样的敌人。游戏共有7关，每关关底都是机器人对战。总体上游戏流程较短，难度不高，但有的时候前进方向不是很明确，需要玩家自己琢磨。此外游戏提供3种难度选择和4位字母的密码存储。



动力火箭滑板 梦之计划

Rocket Power: Dream Scheme

推荐度 7

开发厂商	THQ	发售时间	2001年9月1日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	—				



游戏的人物造型取自于一个美国著名的动画片《野蛮一家人》(The Wild Thornberrys)。游戏的故事背景是这样的，海滩小镇上有一个叫Stimpleton的邪恶博士企图给全镇上的人洗脑，为了粉碎博士的计划勇敢的滑板少年开始了历险。游戏开始时只有1人可供选择，随着剧情的进行，可选角色最终增加到4人，他们各自的特点也不相同，选择合适的角色出战就是胜负的关键。玩家可以在滑板、旱冰鞋和徒步之间相互转换，有些机关只有徒步才能通过。



小淘气 城堡冒险

Rugrats: Castle Capers

推荐度 6

开发厂商	THQ	发售时间	2001年9月1日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	—				



“《小淘气》系列”是美国著名的卡通作品，1991年在电视上一出现便大受欢迎，至今为止已推出过的两部影片票房都在1亿美元以上。游戏方面，THQ旗下的Software Creations也曾经在GBC上制作过《淘气小兵兵》、《小淘气在巴黎》和《小淘气 时空旅行》3部游戏。游戏风格依然保持了美版游戏动作简单、易于上手的特点，但深入以后才会发现游戏对玩家动作性的要求相当之高，需要精确计算时机的高难度跳跃比比皆是，而子弹数量对付BOSS也根本不够。



轰炸所罗门

Tang Tang

推荐度 5

开发厂商	Take2 互动软件	发售时间	2001年9月6日		
游戏类型	PUZ	容量	32M	游戏人数	1~4人
对应周边	GBA专用通信对战线				



此款游戏的内容非常类似于《所罗门之匙》，不过某些方面就比不上《所罗门之匙》了。玩家首先要在四个炸弹人中选择一个进入游戏（4人除了颜色没有其他区别），挑战全部24个世界120关（严格说来，因为场景重复，实际上只有30关）。每关在搬运箱子的过程中要一边避开敌人的攻击一边获得金币，获得全部金币就可过关。游戏中虽然有电池记忆功能，但只是在每进入一个新世界后才能存储。游戏提供四人联机功能，但无法自己编辑关卡。



X战警 启示录时代

X-Men: Reign of Apocalypse

推荐度 7

开发厂商	Activision	发售时间	2001年9月8日		
游戏类型	ACT	容量	64 M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信对战线				



自从FC时代开始《X-Men》就不断被制作成游戏，到目前已经不下20几种了，本作便是其中比较普通的一个。看上去它与GBA版的《快打旋风》有点像，实际很大程度上借鉴了1991年KONAMI制作的《X-Men》街机版。开始时玩家要从4位不同的英雄中选择一人，并且中途不可更换，不过游戏有4个存档。游戏共有11关，尽管场景不同但登场的敌人却极为单调。还好游戏内容并不是那么单调，还有育成角色的要素。但如果加入一些分歧剧情或是道具收集要素就更好了。



侏罗纪公园III 公园建设者

Jurassic Park III: Park Builder

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2001年9月14日
游戏类型	SLG	容量	32M
游戏人数	1人		
对应周边	—		



PC上早就有众多《主题公园》类游戏，但在GBA上出现还是第一次。游戏的内容是建造一座恐龙公园，公园里从乘车路线、旅馆位置到游乐设施都要求玩家自己安排。满足游客需求，获得最大利润是游戏的最终目标。增加游客数量的惟一途径就是开掘琥珀，从中提取DNA来养殖更多的恐龙（游戏里恐龙的种类多达140种），喂养它们，让它们健康成长，而这一切都是要钱的，门票和纪念品收入便是公园的资金来源。游戏不易上手，新手指南做得也不好。



F-14 雄猫

F-14 Tomcat

推荐度 **5**

开发厂商	Majesco	发售时间	2001年9月18日
游戏类型	ACT	容量	32MB
游戏人数	1~4人		
对应周边	GBA专用通信对战线		



和许多SFC、GBA游戏相同，本作的画面属于仿3D类，甚至还提供了后视角度可以观察飞行员和后方情况。但除了飞机的表盘外，其它物体图象都制作得比较粗糙，包括飞机爆炸时的场面。对新手来说游戏的难度较高，不能熟练灵活操纵飞机的话在第一关连敌机可能都看不到，只会被对方穷追猛打。任务方面，共有20几关，但内容比较单一，全部都是打下几架米格战机或是到达某处等等。游戏支持最多4人联机对战，对战中更需要玩家有高超的技艺才行。



火热职业棒球 2002

High Heat Major League Baseball 2002

推荐度 **5**

开发厂商	3DO	发售时间	2001年9月18日
游戏类型	SPG	容量	32M
游戏人数	1人		
对应周边	—		



从画面上来看，游戏界面精细、简洁，人物造型真实感十足，动作十分逼真，在描绘外野选手时只用了二、三十个象素就把球员的动作清晰生动地表现了出来。但是棒球爱好者上手一玩就会发现，在精美的画面下游戏存在着很多不足。尤其是操作方面，游戏中选手没有跳跃或是倒地接球的设定，许多在比赛中可以随机应变的行动（如偷垒）游戏中都无法实现，再加上可以设定自动防守功能，这样比赛中玩家只要挥挥球棒就可以了，很不专业，因而乐趣大减。



俄罗斯方块世界

Tetris Worlds

推荐度 **7**

开发厂商	THQ	发售时间	2001年9月24日
游戏类型	PUZ	容量	32M
游戏人数	1~2人		
对应周边	GBA专用通信对战线		



绝世经典终于在GBA上出现了，为了让GBA版本能够给玩家带来一点新意，THQ又设计出了一些附加规则，使游戏模式增加到了6种。虽然如此但游戏进行方式大体上并没有改变，还是让人感觉同任天堂在GBC上推出的《Tetris DX》区别不大，甚至某些方面制作得还要更逊色一些，比如《DX》拥有电池记忆，不会像本作一样不能存储高分记录，菜单里的选项也不用每次开机进去重选一遍。对老玩家来说与其购买新游戏，还不如直接在GBA上玩《Tetris DX》。



德克斯特的实验室 灾难来袭

Dexter's Laboratory: Desaster Strikes

推荐度 **8**

开发厂商	BAM! Entertainment	发售时间	2001年9月25日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	—				



Dexter在美国是一个无人不晓的卡通人物，他个头不高，带着副眼镜，是个天才发明家，经常能够制造出一些神奇的小玩意。游戏讲述的是爱管闲事的姐姐由于好奇误闯入了Dexter发明的克隆分解机器，被分解成了无数个小人，她们破坏了庞大实验室里的许多机器，玩家的目标就是在修理好各种机器的同时把她们全部找到。在8个舞台、多达70关的游戏过程中最能吸引玩家的就是Dexter那不计其数的小道具了。不过游戏场景比较单调，画面也很一般，有点沉闷。



黑超特警队 系列

Men in Black: The Series

推荐度 **3**

开发厂商	Crave Entertainment	发售时间	2001年9月25日		
游戏类型	ACT	容量	32MB	游戏人数	1人
对应周边	—				



本作除了标题画面尚可之外，游戏中几乎汇聚了动作类游戏所有的缺点：糟糕的手感、GB游戏水平的音效以及滑稽的人物动作等等。虽然游戏中可以分别选择J或K来进行游戏，但两人之间唯一的不同也仅仅是其中一人的颜色稍深。在总共6关的游戏中玩家经常会因为分不清真实的墙壁和背景里的墙壁而四处碰壁，这一点很要命。游戏制作者为了让游戏增加一些难度而取消了主人公本该拥有的一些动作，比如跳跃，这样在玩家不慎跌落后也只能reset重来。



女英雄西雅

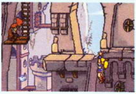
Lady Sia

推荐度 **9**

开发厂商	TDK	发售时间	2001年9月26日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	—				



主人公不会跳起来踩敌人脑袋，而是用剑或者使用魔法，如何掌握好剑招组合是消灭敌人的关键所在。除了单纯的战斗，游戏里同样设置了一些并不太难的谜题机关，加上主人公能力成长的乐趣，玩家在总共40多关的战斗中一点也不会感到枯燥。不过游戏在一些细节之处也存在一些不足，比如出剑时人物会自动向前移动，在一些狭窄的地方很容易失足。此外每关中虽然有存储点，却不能恢复体力。不管怎样，本作在众多GBA动作游戏中是难得的精品，不要错过。



MX 2002 摩托车赛

MX 2002 Featuring Ricky Carmichael

推荐度 **5**

开发厂商	THQ	发售时间	2001年9月28日		
游戏类型	RAC	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	—				



游戏中有30多名摩托车手可供选择，游戏分为“职业”和“特技”两种模式。每场比赛都有8名选手参加，游戏画面采用的是传统追尾视角，并不提供其他模式。与GBC上的前作相比，在玩到GBA上的这版后不禁让人有些失望，画面中虽然用到了许多3D效果，可感觉却相当粗糙。作为赛车游戏，优秀的操作手感会给人非常美妙的感受。可惜的是本作在操作手感上也十分生涩，人物动作也比较僵硬，电脑作弊现象时有出现，这都影响了游戏的乐趣。



蜘蛛人 神秘人的威胁
Spider-Man: Mysterio's Menace

推荐度 **8**

开发厂商	Activision	发售时间	2001 年 9 月 28 日
游戏类型	ACT	容量 64MB	游戏人数 1 人
对应周边	-		



在《托尼·霍克》中我们已经领教了Activision出色的画面制作能力，而本作中无论是人物动画、背景画面还是关卡设计也都很出色，背景画面特别用到了多层卷轴，看起来更具立体感。关卡设计方面，有些关中只需要玩家从头走到尾就可以了，而有些时候则需要蜘蛛人解救版面中的所有人质。惟一的不足是操作手感并不很流畅，尤其打出连击时动作感觉不够紧凑。游戏的流程并不很长，但每关中都有一些隐藏要素，要想全部找出它们没有点耐心是绝对不行的。



超级大战争
Advance Wars

推荐度 **10**

开发厂商	任天堂	发售时间	2001 年 9 月 30 日
游戏类型	SLG	容量 32M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



一款玩起来就让人放不下的回合制战棋游戏，曾获得“第五届年度交互式作品成就奖”的最佳掌上游戏奖。游戏中共有14个训练关及100个正式战役，每关中消灭所有的敌人或是占领敌军总部就算胜利。部队的种类包括了陆、海、空军，共约20种，他们各有所长，也有各自的缺陷。游戏最开始玩家要经过一系列的课程训练才能进入战役模式。每关中敌我双方的部队都各由一名指挥官来统率，指挥官能力的高低直接影响到部队的战斗力，他们还拥有不同的特技。



怪物公司
Monsters Inc.

推荐度 **5**

开发厂商	THQ	发售时间	2001 年 10 月 1 日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	-		



在看过片头几张电影里截取的CG画面后，进入游戏之后感受到的更多的是失望。游戏中的主人公是毛怪，电眼帅哥和阿布只起到陪衬作用。虽然游戏基本遵循了电影中的情节发展，但每关开始阿布的门都会被绞碎，然后毛怪要到各个房间把碎片找回。游戏目标比较枯燥，但更枯燥的是敌人的设计，从头到尾敌人几乎全都是手拿探测器的黄色家伙。毛怪唯一的武器是他的吼叫声，体现在游戏中就是一个小波，一般来说他只能阻挡敌人前进，而不能消灭敌人。



乐高荒岛探险
LEGO Bionicle

推荐度 **5**

开发厂商	LEGO Software	发售时间	2001 年 10 月 1 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



乐高玩具以它无限组合可能的魅力吸引了很多小朋友，现在他们其中有些人已经转变成了游戏玩家，于是便有厂商想以乐高的名字来吸引一些玩家的注意。不过这并不是一部拼图或是拼插游戏，而是后上方视角的动作游戏。在最开始创造角色时，只能选择人物头、身子和四肢的颜色而已，造型看上去很像一只螃蟹。玩家要在6个世界中探险，基本攻击方法是对着敌人扔石头，敌人也只会暂时性的抽搐，并不会死亡。通关后会出现6个迷你小游戏，可以连机对战。



乐高玩具岛 2
LEGO Island 2: The Brickster's Revenge

推荐度 5

开发厂商 LEGO		发售时间 2001年10月1日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA专用通信对战线			



本作移植自PC上的同名游戏，GBC上也曾经推出过，但1代并没有被移植到掌机上。游戏中一切房屋建筑包括人物都是乐高玩具的样子，玩家扮演的是一名送比萨饼的小店员，要一边在乐高岛上助人为乐、解开一些谜题（大部分都是寻找一个道具把它交给一个人），一边寻找逃犯的踪迹。游戏中也有怪兽模样的敌人，玩家可以发射比萨攻击，或者直接冲过去。游戏比较简单，不必担心失败。通关后会出现几个小游戏供玩家对战，也可以交换游戏中收集到的卡片。



NFL 闪电战 2002
NFL Blitz 2002

推荐度 4

开发厂商 Midway		发售时间 2001年10月1日	
游戏类型 SPG	容量 32M	游戏人数 1人	
对应周边 －			



NFL全称National Football League，是美国橄榄球联盟的英文缩写。Midway公司的“《NFL闪电战》系列”在目前所有主流的游戏主机上都有作品，其中也包括GBC和GBA。游戏画面虽然是仿3D效果，但比较一下《马里奥赛车》的运行画面，感觉明显不在一个档次，队员跑动的动作很不流畅。游戏中虽然提供了实力不同的31支队伍，但玩一会就会发现电脑AI不高，并存在明显漏洞。利用BUG即使用最弱的队打最强的队也几乎每次进攻都能跑到底线触地得分。



怪投射球
Snood

推荐度 6

开发厂商 Destination		发售时间 2001年10月1日	
游戏类型 PUZ	容量 32M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA专用通信对战线			



《Snood》原本是PC上的一个共享游戏软件，可以说完全是《泡泡龙》的克隆版，除了画面上没有泡泡龙外其它内容几乎相同。虽然游戏也很好玩，但在它发售1个月之后Ubi Soft就代理发行了日版的《超级泡泡龙》，使得其处境颇为尴尬。游戏中的画面制作远没有《泡泡龙》精致。游戏共有100多关，后期很多关卡都极具挑战性。令人不解的是如此简单的游戏在连线对战时居然需要两盘卡带。和正宗原版的《超级泡泡龙》相比，本作甚至就连价格都不占优势。



儿童运动画刊 棒球
Sports Illustrated for Kids Baseball

推荐度 3

开发厂商 BAM! Entertainment		发售时间 2001年10月2日	
游戏类型 SPG	容量 32M	游戏人数 1～2人	
对应周边 GBA专用通信对战线			



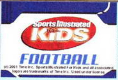
本款游戏虽然画面精美，但在很多方面存在致命缺陷。游戏在控制上最大的不足是玩家必须亲自操作选手跑垒，听上去虽然没有什么，但当三个垒上都站有自己的队员时，玩家只能让他们一个一个地跑，而不能同时移动，这在棒球比赛中是不可想象的。在平衡性方面，对手投过来的球几乎百击百中，而在进行偷垒时电脑AI完全没有任何反应，玩家可以在比赛中从头偷到尾，轻松获胜。此外，电脑防守时经常会出现低级的判断错误，这只能说是设计上的失误。



儿童运动画刊 橄榄球
Sports Illustrated for Kids Football

推荐度 5

开发厂商	BAM! Entertainment	发售时间	2001年10月2日
游戏类型	SPG	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



整体感觉比棒球版要好一些，相比同类型的《NFL2002》则相差不多。游戏画面引擎与棒球版相同，都是解析度并不太高的3D画面。游戏的镜头运用比较出色，借鉴了EA出品的《疯狂橄榄球》中的俯视视角，不过游戏运行速度不尽如人意，比赛中有时候就像是在放慢动作。此外某些细节，比如基本信息游戏中都没有显示。和棒球版相比本作的电脑AI设计无论在进攻还是防守上都明显高出一个档次，但同样存在很多问题，导致游戏中会出现时间的无谓浪费。



狂野丛林 猎杀黑猩猩
Wild Thornberrys: Chimp Chase

推荐度 5

开发厂商	THQ	发售时间	2001年10月4日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	—		



小女孩Eliza具有可以和野生动物进行交流的超能力。游戏中，玩家要扮演Eliza（有时是黑猩猩）去拯救那些被偷猎者掳去的野生动物，足迹踏遍非洲、澳大利亚和北极，途中能够碰到狮子、猴子、犀牛和长颈鹿等许多种动物。游戏画面整体比较粗糙，手感上也不是很顺畅。游戏虽然对动作性有一定要求，但总体难度不高，内容也不够丰富。游戏采用密码记忆方式，每过一关就会显示一行由字母和数字组成的8位密码。此游戏仅向小学生玩家推荐。



舒皮狗鬼屋历险
Scooby-Doo and the Cyber Chase

推荐度 5

开发厂商	THQ	发售时间	2001年10月8日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	—		



Scooby Doo是80年代美国著名的动画片，但本款游戏除了画面尚可之外几乎让人昏昏欲睡。开始时玩家要从5人中选择一个开始冒险，可以跳跃并扔出飞碟把敌人击昏。游戏共有6关，每关都各具特色，背景音乐也各自不同，但音效比较糟糕。游戏流程很短，采用密码记忆方式，只需两个小时就能轻松完成。游戏中玩家能够收集到很多莫名其妙的线索，最后大结局时依靠这些线索来揪出真凶（一道选择题）。玩完后玩家可能会有一种上当受骗的感觉。（爆笑）



巧克力旋风
M&M's Blast!

推荐度 4

开发厂商	Majesco	发售时间	2001年10月10日
游戏类型	PUZ	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线		



类似于《大富翁》那样的桌面游戏，但比最初级的强手棋还要简单。游戏开始时可从4种颜色的糖豆中选择一个进入比赛，通过掷骰子来前进，触发各种事件，收集小糖豆，最多者胜出。大多数事件简单到只说你获得或是失去了几颗豆子，这使得游戏的娱乐感觉十分差。要不是本款游戏中有多达16种迷你游戏可供选择，它简直就一无是处。尽管这些迷你游戏也都属于GAME & WATCH级别的，但当中却有几个紧张刺激并值得多人在一起进行的游戏。



拳击发烧友
Boxing Fever

推荐度 7

开发厂商	Majesco	发售时间	2001年10月11日		
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	—				



这是一款第一人称拳击游戏，游戏画面干净简洁但略显粗糙、角色发色数过少，是标准的美版风格。玩家可以作出闪避、轻拳、重拳等动作，游戏中仔细观察对手是很重要的，不注重战略、一味猛打只会使自己的破绽更多，被对方先打倒。游戏中共有8名普通选手和2名隐藏BOSS，有的移动速度很快，有的出拳势大力沉，他们的能力各有所长。本作在关卡设计上不算成功，一开始就能够进行全部级别的比赛，缺乏能够吸引玩家不断玩下去的新鲜感。



蝙蝠侠 复仇
Batman Vengeance

推荐度 8

开发厂商	Ubi Soft	发售时间	2001年10月29日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	—				



在NGC、PS2和XBOX都亮过相之后，蝙蝠侠终于在GBA上登场了。共计20余关的关卡设计属于美版GBA游戏的中上水平，但操作手感、人物动作方面使人不敢恭维。游戏中穿插了许多赛车关卡，都要求在限制时间内到达终点，想法虽然很好，但糟糕的手感总让人想把它尽快跳过去。总体上游戏给人的感觉是制作者并没有发挥出GBA的全部机能，人物比例偏小，GB游戏般的音乐音效更是给人留不下任何印象。不过超高的难度倒是很容易让人记住它。



赋予者：进化续篇
Alienators: Evolution Continues

推荐度 7

开发厂商	Activision	发售时间	2001年11月1日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	—				



2001年上演的《进化》(Evolution)是一部美国轻喜剧科幻电影，讲述了当一块流星坠落到亚利桑那州的荒漠中后所引发的令人恐怖的连锁事件。本作无论是从背景画面、人物动作还是手感流畅性来说都是相当不错的，只是在人物操作上有一点繁琐（蹲下射击和向下射击不易区分、爬梯子比较麻烦等）。虽然是动作射击游戏，但每关中并不只是走到头就算过关了，从交代的情节中能得到每关的任务资料，增加了一点难度。



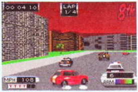
劲速狂飙
Cruis'n Velocity

推荐度 8

开发厂商	Midway	发售时间	2001年11月1日		
游戏类型	RAC	容量	32M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线				



此款游戏中提供了14条不同的赛道，包括拉斯维加斯、阿拉斯加、荷兰、甚至火星。画面使用的是真正的3D引擎，在赛道上玩家可以看到比其他GBA赛车游戏更多的隧道、峡谷等地形。不过为了保证画面帧数还是牺牲了一些背景的解析度。游戏中有一种独特的加速行驶系统，很炫但很不实用。整体来说这款游戏制作得中规中举，却缺少一点能够让人兴奋的要素：超越极限的速度、忽视赛道的横冲直撞，或者是过瘾的破坏式撞车等。游戏采用密码记录方式。



达夫·米拉 特技自行车 2
Dave Mirra Freestyle BMX 2

推荐度 8

开发厂商	Acclaim	发售时间	2001年11月1日
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数	1人
对应周边	—		



本作模仿自掌机上最出色的滑板游戏《托尼·霍克的职业滑板手》，不同的是把滑板变成了小轮车。和样本游戏一样，游戏中背景采用2D画面，而人物则使用3D画面，特别是8个比赛场地的感觉和《托尼·霍克》中的毫无二致。游戏的上手比较难，需要一些时间来积累经验，只有熟练掌握各种操作之后才能慢慢体会出游戏乐趣，属于标准的慢热类型，这也同样是很多美版游戏的“特色”。游戏中12位职业小轮车选手供玩家选择，电池存储记忆，但不支持连线。



毁灭战士
Doom

推荐度 8

开发厂商	Activision	发售时间	2001年11月1日
游戏类型 FPS	容量 64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线		



一部移植得相当成功的作品，虽然画面上还达不到PC版的水准，但显然比SFC版还要平滑一些，也许是因为GBA屏幕小，显得不那么粗糙。不过游戏本来整体色调就偏暗，在GBA上就显得更暗了，好在设有6级明亮度调节和光源调节功能。游戏有3大关（每关有7至9小关不等），共计24小关，难度可选。在迷宫中不断探索，寻找隐藏的秘密可以说才是本作的有趣之处。游戏支持连线，两人时可同心协力闯关杀敌，四人时可进行死亡模式，自相残杀。



极速竞赛
Driven

推荐度 6

开发厂商	BAM! Entertainment	发售时间	2001年11月1日
游戏类型 RAC	容量 32M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线		



游戏的题材取自于2001年史太龙主演的同名电影。游戏对玩家控制赛车的动作要求比较高，比赛中每辆赛车都有碰撞耐久度，如果玩家总是在弯道时碰撞周围的护栏，那么还没跑到一圈恐怕赛车就要腾空而起爆炸成碎片了。比赛中的镜头采用的是可旋转的俯视视角，利于玩家掌握平衡，控制不好直道上赛车也会左右摆动。游戏提供了单人、多人（连机）、练习、故事情节和冠军赛等多种模式。虽然有电池记忆，但在故事模式中却不能存储进度（冠军赛中才能存）。



青蛙大冒险 蛙之圣堂
Frogger's Adventures: Temple of the Frog

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售时间	2001年11月1日
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数	1人
对应周边	—		



虽然是美版游戏，但却是由KONAMI上海分公司来进行制作的，质量上明显比夏威夷分公司的作品要强很多。本作当然不再是简单地穿越高速公路，而是在森林、古老遗迹甚至是水下进行，版面更大，也更加复杂。青蛙还增加了跳远技能，可以跳过悬崖。游戏画面非常鲜艳亮丽，但在一些动画方面应该再注重一下细节。也许是游戏操作本身就非常简单的缘故，游戏中控制手感非常顺，不同于普通的美版游戏。本作共有5大关15小关，采用电池记忆，流程略短。



风火轮赛车

Hot Wheels Burnin' Rubber

推荐度 **7**

开发厂商	THQ	发售时间	2001年11月1日
游戏类型	RAC	容量 64M	游戏人数 1~2人

对应周边　GBA专用通信对战线



THQ公司曾经在移植日版GTA赛车游戏的时候把电池记忆换成了密码记忆，结果广受批评。THQ便又制作了这部电池记忆的作品。除了界面制作得较为逊色外，本作完全可以说是《GTA》的翻版。它同样支持二人联机比赛，而且操作手感几乎完全一样（使用了相同的图像引擎），车辆收集这个要素也原封不动地保留了下来。游戏中有16条赛道，25种赛车，不断赢得比赛奖金来改造自己心爱的赛车是这个游戏最大的乐趣。不过似乎没有必要为了电池记忆而购买吧！



MIDWAY公司精品电玩

Midway's Greatest Arcade Hits

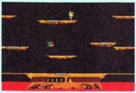
推荐度 **3**

开发厂商	Midway	发售时间	2001年11月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人

对应周边　－



Midway推出了自己的经典街机游戏4合1。不过和KONAMI以及任天堂推出的那些经典作品合集相比，这几个20年前的动作和射击游戏在今天看来简直不值一玩，并且由于GBA自身的关系，有的游戏移植过来效果并不好，比如像《Robotron 2084》原本在街机上是一个双摇杆游戏（一个用来移动，一个用来向不同方向射击），这种操作手感在GBA的按键中就很难表现出来。而《Defender》游戏的画面看上去甚至还比不上它的原版，敌机和子弹都很难看清。



人猿星球

Planet of the Apes

推荐度 **5**

开发厂商	Ubi Soft	发售时间	2001年11月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人

对应周边　－



游戏中玩家扮演一名宇航员，在人猿星球上运用各种武器来消灭敌人（基本都是猩猩）。像其他横版动作游戏一样，游戏对于玩家控制人物攀爬跳跃的要求比较高，相对地在机关设置和隐藏要素方面却相当缺乏。而且得到射击武器以后敌人很难近身，导致难度过低、流程简单，成为了这个游戏最大的缺点。值得一提的是游戏中穿插了一些同名电影中的影像片断和人物对话，能让玩家更投入一点，不过如果当中能够再加入一些互动选项效果会更好了。



飞天小特警

Powerpuff Girls: Mojo Jojo A-Go-Go

推荐度 **5**

开发厂商	BAM! entertainment	发售时间	2001年11月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1~3人

对应周边　GBA专用通信对战线



一部卡通风格比较浓重的横版射击游戏，游戏中玩家操纵三位喷气女孩（一人在前，两人在后且不能攻击）在空中和敌人展开战斗，有点《空中魂斗罗》的感觉。通过消灭敌人可以获得各种道具，提升武器的威力，其中甚至还有一种上钩拳的攻击方法，只是并不实用。游戏中获得的特技只在短时间内有效，可以通过更换主角来保留特技。另外，除了颜色不同外，三个女孩的所有攻击方法都完全相同，可以储存特技是设置三个主角的惟一合理解释了。



劲爆滑板车
Razor Freestyle Scooter

推荐度 **7**

开发厂商	Crave Entertainment	发售时间	2001年11月1日
游戏类型	SPG	容量 32M	游戏人数 1~4人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



游戏共有6个场地，玩家可以像滑板选手那样在弧形场地中冲上冲下，以及空中作出各种翻腾动作。除此以外选手还可以在各种各样的物体上滑行、表演，比如公园里的围栏、长凳、圆桶、甚至是高压线。在规定时间内作出连贯的高难度动作才能获得高分，而要获得隐藏游戏模式和场地的话则需要在每关中尽可能多地获得散布在各处的金币。收集金币这个比较明确的目标利于玩家发挥自己的想象力。不过画面上人物造型略显粗糙，和背景的搭配显得突兀。



超级海绵巴伯
SpongeBob Square pants: SuperSponge

推荐度 **3**

开发厂商	THQ	发售时间	2001年11月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	—		



海绵巴伯在美国是著名的卡通形象，本作是以他为主角制作的一款横版动作游戏。总体来说游戏画面尚可，能算是美版中不错的了。在关卡设置上游戏存在很多不足，虽然总共有20多关，但不到两个小时就能看到结局。因为流程实在是太过简单，除了BOSS外任何敌人都能轻松干掉，并且每4关才能碰到一个BOSS。耐玩度过低是本作的致命伤，人物单调的攻击方式和流程使任何人都没有兴趣把它通关两次。此外游戏中音乐是比较糟糕的，特别是背景音乐。



星球大战前传　绝地武士
Star Wars: Jedi Power Battles

推荐度 **7**

开发厂商	THQ	发售时间	2001年11月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	—		



游戏中玩家从三位绝地武士中选择一人进入10多关的挑战。作为一部动作游戏，本作操作手感不佳，因为是45度俯视视角，人物的斜方向移动和跳跃等动作都很难把握，再加上GBA十字键比较小，就更难控制。不过游戏的画面应属上乘，在人物动作表现上也比较细致。制作者还在每关中都加入了一些巨型敌人，其中能占据屏幕一大半的就不下十几种。值得一提的是音乐方面，《星战》的电影音乐是想当出名的，并且在它的每部游戏中都有上佳表现，本作也不例外。



猫和老鼠　魔法戒指
Tom and Jerry: The Magic Ring

推荐度 **5**

开发厂商	NewKidCo	发售时间	2001年11月1日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	—		



《猫和老鼠》可以说是世界上最著名的动画片之一了，但当它被制作成一款普通的横版动作游戏时，除了人物形象酷似外（游戏画面色彩丰富，人物动作也很贴近于动画），我们很难找出动画片中的那种灵气。本作的败笔在于它的内容，玩家只需要单纯地去击倒一个又一个敌人，而那些敌人根本就像是随机被摆放在那里的，和画面背景格格不入。游戏中每关都不是很长，一般只有4、5个屏幕的距离，因此为了拖延时间每关都有很多敌人出现，但变化十分单调。



ESPN 非常户外运动 巴斯钓鱼 2002
ESPN Great Outdoor Games: Bass 2002

推荐度 **5**

开发厂商	KONAMI	发售时间	2001 年 11 月 5 日
游戏类型	SPG	容量 16M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



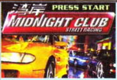
面向钓鱼爱好者推出的一部游戏，共有3种模式：比赛模式、自由模式和联机模式。比赛模式和真实的ESPN钓鱼比赛相同，游戏中玩家要用两天时间吊起5条最大的鱼。自由模式可以选择不同的湖泊和鱼饵，尝试吊起各种不同的鱼，不过每个湖泊在水下画面的表现都非常雷同，缺乏自己的特色。联机模式可以让两名玩家在规定时间内进行比赛，提高了游戏的耐玩度。总体来说游戏难度不高，比赛模式中可以轻松获胜，不过因为容量关系游戏特色不足，变化也少。



午夜俱乐部 街头狂飙
Midnight Club Street Racing

推荐度 **6**

开发厂商	Destination	发售时间	2001 年 11 月 5 日
游戏类型	RAC	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	—		



玩过PS2版的朋友可能对它的GBA版本比较期待，但实际上它与人们期望的水平相差较远。游戏画面采用的是2D俯视视角，虽然运行时画面和赛车的动作非常流畅，甚至还能看到汽车的前灯，但整体感觉画面比较粗糙。PS2版里游戏最大的乐趣是在城市街道中寻找各种到达目的地的捷径，但在GBA版中玩家却要按照规定路线来比赛，可游戏中却不明确标明路线。号称能够指引玩家的箭头只能把玩家带到最近的中转点，而不是该去的那个中转点，这是最头疼的事情。



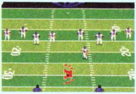
劲爆橄榄球
Madden NFL 2002

推荐度 **7**

开发厂商	EA Sports	发售时间	2001 年 11 月 7 日
游戏类型	SPG	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	—		



本作虽然名为《2002》，但从画面等方面来看，除了在比赛中加入了有限的实况解说，充其量只能说是MD及SFC版本的复刻。游戏中囊括了NFL全部32支队伍以及真实的球员，且每名球员都拥有自己的能力指数。虽然GBA的按键对于本作来说少了一点，但制作者还是基本保留了游戏的大部分操作，带球奔跑时跳跃、俯冲倒地等动作都能轻易作出。也许EA并没有期望本作能够有多好的销量，便没有在游戏中加入连机对战功能，相信GBA上的续作会更出色。



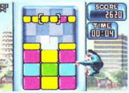
毁灭金刚方块
Rampage Puzzle Attack

推荐度 **8**

开发厂商	Midway	发售时间	2001 年 11 月 9 日
游戏类型	PUZ	容量 32M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



又一部方块类游戏，规则上没有什么特别创新，总体玩法上仍然是把颜色相同的方块聚到一起，非常简单，易于上手。游戏模式分为好几种：标准清版模式要求玩家在规定的动作数之内把版面清空；解谜模式是要在不同结构的箱子里清除方块；而解救模式是要在规定时间内把一只怪兽从方块搭成的牢笼中释放出来；耐力模式，玩家可以一直进行游戏直到GAMEOVER或是手指僵硬。游戏支持一卡双人连机对战，不过采用了密码记忆方式，不能记录最高分。



艾克斯对赛薇
Ecks Vs. Sever

推荐度 **8**

开发厂商	BAM! Entertainment	发售时间	2001年11月10日		
游戏类型	FPS	容量	64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线				



画面比较粗糙，甚至地板和天花板上都看不到什么贴图。游戏中有男女两个主人公，每人共有12关，共计24个不同的关卡。本作中每关的任务不单是从A处到达B处那么简单，有时候要求进入某个指定的房间，有时候则要在规定时间内脱离。游戏中敌人AI水平不高，缺乏一点“穷追不舍”的精神。游戏的一大卖点是支持连机对战，单人游戏中过关后就能获得对战用地图，对战分为自相残杀和看谁先找到炸弹两种模式，可以看作是最优秀的4人连机游戏之一。



乐高赛车手2
LEGO Racers 2

推荐度 **6**

开发厂商	LEGO	发售时间	2001年11月10日		
游戏类型	RAC	容量	64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线				



类似于《马里奥赛车》的一部赛车游戏，比赛中同样可以使用陷害道具，可以连机比赛。游戏中的赛车全部都是由乐高拼插玩具组装而成的，连车手也都是乐高玩具里的小人，因此在画面上大家就别抱什么过高的期望了，背景音乐一般，只有音效还算不错。故事模式中通过比赛可以获得更好的赛车零部件，目标是成为银河系中最强的车手。游戏流程不是很长，但要熟练操作需要花费一点点时间，找到技巧之后便没有什么难度了，因此在耐玩度上有所欠缺。



无规则　滑板小子
No Rules: Get Phat

推荐度 **4**

开发厂商	TDK	发售时间	2001年11月11日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	—				



不要以为这又是一部滑板运动游戏，实际上这是一款水平比较糟糕的横版动作过关类游戏。主人公杰克脚踏滑板（在雪地中是滑雪板）一边在各种地形上跳跃穿梭，一边要用弹弓消灭异形怪物。版面中大多数地点都需要跳跃通过，但游戏在这方面设计的不够完善，有时候很难看出来哪些平台是可以跳上去的，还会因为镜头跟不上而撞上敌人失血，奇怪的设定还体现在运动时不能攻击，一攻击就会停止不前。流程一共只有5关，采用密码式记忆。



南茜·德鲁　鬼屋里的讯息
Nancy Drew: Message in a Haunted Mansion

推荐度 **7**

开发厂商	Dreamcatcher	发售时间	2001年11月14日		
游戏类型	AVG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	—				



移植自PC的一款冒险类游戏，游戏共有7关，所有故事情节都发生在一幢二层小楼里。本作采用密码式存储，每过一关之后就能看到一个四位密码，其中每个都取自于中国的十二生肖。这个密码仅仅代表关卡，在上一关中获得的道具等是不会保留的，除非能够不关机一次通关。正因为有这个限制，游戏中每关的谜题都相对独立，不会出现用第一关得到的钥匙开第二关的箱子的情况。但这并不代表游戏中的谜题会变简单，一些文字类的谜题依然让人头疼。

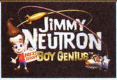


天才男孩吉米

Jimmy Neutron: Boy Genius

推荐度 6

开发厂商	THQ	发售时间	2001年11月15日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA 专用通信对战线				



10岁的小男孩吉米是美国卡通片中的一个形象，他聪明机智，还是个小发明家。这是一个横版动作类游戏，玩家要轮番控制吉米和他的小狗来进行探险，目的是救出吉米被异形绑架走的父母。吉米可以用自己发明的“缩小枪”和“激光枪”来消灭敌人，背上喷气飞行器来寻找隐藏关，在寻找到足够的道具之后就可以组装火箭并驾驶它在外太空和外星人战斗。游戏分为三种难度，高级难度明显偏难。本作采用密码式存储，每关结束之后显示密码。



哈里·波特和魔法石

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

推荐度 7

开发厂商	EA	发售时间	2001年11月16日		
游戏类型	AVG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	—				



这款游戏从哈里波特进入魔法学院开始完全再现了原著和电影中的情节，电影中的20多位人物会在游戏中出现。与GBC版本中偏重RPG要素的风格不同，GBA版中更加注重冒险和解谜的内容，几乎每关呈现给我们的都是不同的游戏进行方式，但其中很多缺乏创意或不合理，比如某些关中玩半个小时也碰不到一个记忆点，中途死掉的话又要从头来。这种单纯的重复容易让玩家失去耐心，也使游戏情节变得不连贯。不过游戏在画面和音乐方面还是可圈可点。



小龙斯派罗 冰之季节

Spyro: Season of Ice

推荐度 8

开发厂商	Universal Interactive	发售时间	2001年11月20日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	—				



和PS上的三部曲相似，GBA版仍然是侧重于解谜和收集要素的动作类游戏，比如有一关需要去点亮位于不同位置的4座灯塔。谜题虽然并不很难，但对玩家的耐心和观察能力是个考验。为了让游戏更具空间感，制作者设计了45度俯视视角（并不是3D），可能需要适应一段时间才能做到灵活地在各种高度的平台间跳跃，斜线移动也不是很顺畅，此外某些敌人的设计感觉比较糙。关卡和隐藏要素众多，还有许多迷你小游戏，耐玩度很高。游戏采用电池记忆。



成龙冒险 黑手党传说

Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand

推荐度 7

开发厂商	Activision	发售时间	2001年11月27日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	—				



根据成龙的美式漫画制作的一部横版打斗过关游戏，画面上人物造型生动（3D造型）、动作丰富，难得的是即使同时有五六个敌人出现在同一画面中也不会有拖慢的现象。游戏模式中包括一个简单的训练模式，可以让玩家熟悉一下初期的操作，此外故事模式中几乎每关关底都可以获得新招数，让游戏保持一些新鲜感，但每关中场景和敌人缺乏变化仍使流程略显枯燥，手感也有些迟钝。游戏采用电池记忆，可以无限续关，通关并没有什么难度。不支持多人连机。



马特·霍夫曼的专业特技自行车
Mat Hoffman's Pro BMX

推荐度 **8**

开发厂商	Activision	发售时间	2001年11月27日
游戏类型 SPG	容量 32M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



游戏的进行方式和《托尼·霍克》类似，有8名脚踏车选手可供选择，每个场景都有许多任务可供选择。不同的是，每个场景中可收集的道具众多，有时在1分30秒的比赛规定时间内都无法完成，因此每关过后都会自动进行电池存储。画面方面，游戏镜头是正面俯视的2D画面，在快速行进中很容易因看不清障碍物的具体位置而在纵深上产生错位。连机模式是本作的一大卖点，连机比赛的样式也多种多样，包括在同一场地中争夺金币或者看谁作出的动作难度高。



玩具军人 绿色军事行动
Army Men: Operation Green

推荐度 **6**

开发厂商	3DO	发售时间	2001年12月1日
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数	1人
对应周边	—		



玩具军人在GBA上的第二作，如果你一直对这个系列没什么兴趣的话，本作也不会例外。游戏共有5大关15小关，采用密码是存储，玩家操纵一名士兵单枪匹马的深入敌后，执行各项任务。每关中玩家要运用好手中的武器才能过关(每关的任务基本都是达到某处)，包括手枪、机关枪、手榴弹及火箭筒等很多种，比如在某关遇到地雷阵时就需要用探测器来排雷。画面方面比较出色，画面中即使同时出现大量的敌人、子弹和车辆也不会减慢运行速度。游戏中每关的地图都不小，提供了广阔的战场，但同时也带来一个问题，那就是每关游戏时间都很长却无法中途存储。



E.T.外星人 着陆
E.T. The Extra-Terrestrial

推荐度 **3**

开发厂商	NewKidCo	发售时间	2001年12月1日
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数	1人
对应周边	—		



游戏画面总体来说尚可，用到视差卷轴等一些时下比较流行的画面效果，背景画面也较为精细、颜色丰富，但整体色调偏暗。说到游戏中敌人，种类少到几乎只有6、7种，它们在每关中不断重复的出现，很快就会让玩家厌倦。背景音乐也同样有重复率高这个问题，很多时候音乐和游戏内容并不搭配。难度方面本作出奇地高，即使是EASY模式也比许多游戏的HARD模式要难。大部分关中只需要操纵ET或少年Elliot尽可能快往前跑，根本无暇在游戏中仔细探索。



机械化军队
Mech Platoon

推荐度 **7**

开发厂商	Kemco	发售时间	2001年12月1日
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



一款即时战略游戏。游戏中共有3个派别。战斗中机器人制造系统给人印象非常深刻，战斗机器人由3个部分组成：手臂、身体和腿，他们之间不同的搭配就能组成新的机器人，而获得新组件的主要办法则是打败敌方的机器人，让后建一个实验室把敌人的残骸拿来研究。组合种类大约共有30多种，虽不是很多，但对一部掌机游戏来说已经想当不错了。不过游戏AI方面不能让人满意，在攻击敌人总部时对方甚至不知道来救援，以至于游戏难度太低。



真人快打 Advance
Mortal Kombat Advance

推荐度 4

开发厂商	Midway	发售时间	2001年12月1日
游戏类型	FTG	容量	64M
游戏人数	1～2人	对应周边	GBA专用通信对战线



有超过20名人物可供选择，游戏模式分为单人、双人对战（连线）和双人联手（四人对战）三种，连线时需要两盘卡带。画面方面除了有时会有一点延迟外还是可以接受的，仍旧是那么血腥。游戏的操纵系统比较糟糕，制作者在本作中丝毫没有简化复杂的操作模式，甚至对按键速率的要求还有增加。游戏的AI同样令人失望，普通难度中玩家还没等有出招的机会就已经被敌人干掉了，而如果选择EASY模式的话敌人则像白痴一样只会往前冲。



星球怪物
Planet Monsters

推荐度 6

开发厂商	Titus	发售时间	2001年12月1日
游戏类型	ACT	容量	32M
游戏人数	1～4人	对应周边	GBA专用通信对战线



类似于《炸弹人》的一部动作游戏，四个小妖怪要在一个迷宫版面上自相残杀，如果是单人游戏的话另外三个由电脑来控制。每关中除了四个妖怪外还有一些凶猛的怪兽，它们同样需要认真对付。游戏共有8大关40小关，每大关都有一些隐藏地图和关底BOSS。丰富的武器道具和机关设置是这类游戏必不可少的要素，武器方面有魔法杖、石块、皮球、果冻枪和手榴弹，道具则有可让全部敌人冻结的时钟和跳跃用的弹簧等。游戏采用密码式存储，可以4人连线对战。



前卫原始人
Prehistorik Man

推荐度 6

开发厂商	Titus	发售时间	2001年12月1日
游戏类型	ACT	容量	32M
游戏人数	1人	对应周边	—



本作移植自SFC版本，是横版动作类游戏。游戏中玩家要扮演原始人Sam来拯救人类，他的尖叫声和手里的一根木棍可以对付敌人。Sam的任务是多收集一些食物来保障村民过冬，同时每关都要和几位拥有特殊技能的村民合作才能过关。游戏在画面上色彩明亮鲜艳，人物动作也不像一般美版游戏那样粗糙。游戏的背景音乐非常一般，但音效比较生动，特别是Sam的喊叫声给人印象深刻。游戏没有很多关，并且每关都有各自的特色，可流程上显得过短。



夏恩·派蒙的专业滑雪板
Shaun Palmer's Pro Snowboarder

推荐度 5

开发厂商	Activision	发售时间	2001年12月1日
游戏类型	SPG	容量	64M
游戏人数	1～2人	对应周边	GBA专用通信对战线



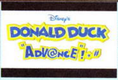
游戏操作比较简单，最复杂的动作也只需要按三次方向键就可使出，但要得到高分则必须要编排出一连串的动作才行。游戏共分三种模式，自由模式要求玩家完成4大关共20个任务，包括收集字母等，基本都可以轻松完成；Palmer X模式是四人障碍滑雪比赛，这里的比赛电脑作弊现象严重，很不公平。U型管模式则要求玩家在管道内作出各种跳跃动作来获得分数。整体感觉和《托尼·霍克的职业滑板手》相似，喜欢这个类型的玩家可以考虑一下。



迪斯尼的唐老鸭 Advance
Disney's Donald Duck Advance

推荐度 **6**

开发厂商	Ubi Soft	发售时间	2001 年 12 月 5 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	—		



GBA 上的本作看上去就像是 GBC 版本的复刻，GBC版在当时来看非常出色，但在 GBA 版本中我们却看不出有多少改进，从人物到背景到关卡设计都和原来的版本很像，只是增加了一些人物动作。游戏的流程比较短，有 4 大关 18 小关，只有 1 个 BOSS。不过制作者设计了一个收集星星的模式来延长游戏的耐玩度，这个收集模式非常难，有时通过一关需要耗费数小时之久，是对玩家耐性的绝大考验。游戏采用密码记忆，建议已经拥有 GBC版的玩家就不必购买了。



小小袋鼠闯天关
Kao the Kangaroo

推荐度 **5**

开发厂商	Titus	发售时间	2001 年 12 月 5 日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	—		



游戏的主人公是一只戴着拳击手套的袋鼠，它会走、会跳、会出拳、会用尾巴攻击，还能把敌人扑倒在地。游戏的手感和平衡性都很差，有时候袋鼠明明已经触到了金币，但仍然得不到，和敌人打斗时也经常有这种视觉误差出现。制作者没有为袋鼠设置被攻击后暂时无敌的功能，导致有些速度很快的敌人发动连续攻击后一下子就把玩家置于死地。游戏采用密码式记忆，共有 27 关，比较有新意的是玩家可以在每关的任意地点制作存储点。



摩登原始人 岩床上的大麻烦
Flintstones: Big Trouble in Bedrock

推荐度 **5**

开发厂商	Conspiracy	发售时间	2001 年 12 月 18 日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	—		



一个以石器时代为背景的横版动作游戏，主人公取自于一部动画片。游戏的画面和刺耳的音效都让人难以忍受，画面单调到通常只有几种颜色。游戏中人物可以跑跳，还能获得各种武器，但只能用 10 到 20 秒就会自动消失。游戏共有 4 大关，几乎每关都由很多漂浮在空中的平台组成，玩家的任务就是从头跳到尾，稍有差池就要从头来过，而有些平台的移动根本无规律可寻。游戏最失败的设计是无法存储，既没有电池记忆也没有密码记忆，所以通关非常困难。



美国巴斯钓鱼挑战赛
American Bass Challenge

推荐度 **8**

开发厂商	Ubi Soft	发售时间	2001 年 12 月 21 日
游戏类型	SPG	容量 32M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信对战线		



“《巴斯钓鱼》系列”是相当著名、专业的钓鱼类游戏，GBA 版内容相当丰富，想要全部完成没有耐心和对钓鱼运动的兴趣是做不到的。游戏中有快速、比赛和练习三种模式。快速模式可以让玩家马上开始钓鱼，不用驾船在水面上寻找合适的地点，并且可以 1 卡 4 人连线对战。比赛模式开始有 4 关，通关后会追加隐藏的湖泊和鱼饵。练习模式允许玩家选择不同的湖泊来钓鱼。巴斯钓鱼的模拟真实程度一直是广受好评的，喜欢钓鱼的玩家绝对不可错过。



文：火花天龙剑 ct

勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

艾斯塔多岛……在广阔的海洋世界中，是惟一的一座岛屿。

而这里，则是治理这座岛屿的伯恩斯(Burns)王所居住的“Grand 艾斯塔多”城。

还只有10岁的你是这个国家的淘气王子。

今天又因为偷偷跑出城被人发现，被国王叫了过去……

“这个混帐东西！基法！你明白自己的所作所为吗？竟然敢从2楼的阳台跳下去溜出城外！还好没有受伤，但如果有个万一的话怎么办！你这孩子真是的！朕一直以来对你的行为睁只眼闭只眼……但是今天你的行为绝对不能原谅！要惩罚你，朕要好好惩罚你！”

国王气得胡子都翘起来了。周围的大臣们和小公主平时都对讨人喜爱的基法王子袒护有加，但此时都吓得一动不动。任谁都知道，国王真生起气来那可是不得了的啊！

“啊！基法王子，情况不太好啊。大王今天是



GBA	ENIX	RPG	1人
	2003年3月28日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应GBA专用通信对战线		5980日元



真生气了，你还是快点逃走比较好！”虽然吓得不敢上前袒护，不过大臣们还是悄悄地劝说王子离开。

基法自己当然也很清楚父亲的脾气，不等父亲把话说完，一个箭步逃走了……背后传来了国王的阵阵吼声：“又想逃了吗？今天可不会让你逃掉！”

基法一溜烟地跑回了自己的房间……一位侍女正在房里做着扫除。

“怎么了王子？看你这么慌张……”

话还没说完，房间外传来了很大的响声：“基法，跑哪里去了！”

侍女马上明白了是怎么回事了：“国王正在追您吗？啊呀，这可怎么办？您还是先找个地方躲起来，之后让我来想办法吧。”

王子于是躲进了角落的柜子里……

“基法来过这里吗？”王子前脚躲，国王后脚到。

“不，我一直在这房间做扫除，没有任何人来过……”

“不在这里的话，那么还剩下……哼！这小子论逃跑速度倒是蛮快的！不好意思打搅你了。如果见到了王子就立刻告诉我。”说完，国王急急忙忙地走了。

侍女安下心来，靠近了柜子：“已经没事了，王子。啊？王子……怎么没有回答……”

躲进了柜子的基法，听到了一个不知从哪里传来的声音：“我是幻魔王玛加鲁基。你那渴望外出的心情传到了我这里。你想从狭窄的城里出去，看看外面的世界吗？只要发挥我的力量，就能给予你一个冒险的舞台。但是，冒险可是件辛苦的事情，你能忍耐得了吗？哼哼哼……是否要展开旅程，就看你了。好了，下决定吧。是重复每天毫无新意的生活，还是展开冒险的旅程呢？我很期待与你相会的日子。哼哼哼……哈哈哈哈。”



走出柜子，一个光之旋涡出现在基法的眼前。同时，从旋涡中还传出了奇怪的声音：“那是什么？该不会是……魔物吧？哇！朝这边来了！”“不行啊大家，还是逃走的好……哇！”

基法的好奇心再次被激起了。他毫不犹豫地走进了旋涡之中。他的身影就这么静悄悄地从王城中消失了……

第一章　少年们的旅程

基法王子被旋涡传到了一个奇怪的森林。刚刚站定，便听到了附近的嘈杂声：“可恶，鲁因那家伙，竟然昏过去了。现在首领没了，我们没办法专心战斗啊！”

基法寻声望去，原来是几个旅者打扮的人被两个他从没见过的怪物围困住了，其中一个人已经翻着白眼倒在了地上。看来这些旅者们遇到了不小的麻烦。他们很快注意到基法的到来，竟像是看到了救星一样兴奋。其中一个洋葱头模样的奇怪的生物，自称斯兰隆，是旅团的护卫怪物，它连基法是谁都不顾，马上请求他当大家的首领，干掉眼前的魔物。

本来就是以冒险为目的出游的基法，又怎会错过这样的大好机会呢？配合坐在马车eagle号里的同伴们的援护，勇敢地战斗吧！

史莱姆斯兰隆的系统简介：身为护卫怪物的我，会尽全力保护好马车。敌人的攻击全部由我来承受。在马车中的战士会用他的战斧叫魔物们体会到他的厉害；僧侣能够在我方受伤时进行治疗；地图士能够观察周围的地形和环境，平时能够打开地图查看。在每一回合开始时，马车里的同伴会进行援护。但一回合只能援护一次。并且会按照马车中同伴的排名顺序来决定援护的先后顺序。

战斗中的指令

たたかう	战斗
さくせん	作战策略，又分为さくせんへんこう（作战变更）和（メンバーかくにん）成员确认
どうぐ	道具
にげる	逃走

经过自我介绍，基法认识了另外三位同伴：地图士兰多尔、战士阿雷克斯和僧侣迪克松。而之前那位昏倒在地的小孩子鲁因，现在也醒了过来：“我……昏过去了吗？”

“鲁因，你醒了。可真是叫人担心啊。”



“对不起，斯兰隆，我很害怕魔物……这个哥哥是谁啊？我以前没见过……”

“他叫基法。刚刚代替你，做了我们旅团的首领。”

有点意外的是，鲁因在听了这话后，并没有伤心难过，反而开心地笑了起来：“啊？真的吗？哥哥你真厉害啊！我什么都不行的……战斗中帮不上忙，也做不了首领……”

“哎，不要那么说。毕竟是我们跟着你的啊。好了，我们先离开这森林吧。再呆在这里也没什么事做。那个，基法，你暂时就继续担任我们的首领吧。”

离开了这个森林后，鲁因为了表示答谢，希望基法能够一起前往他们的野营地。不过由于他自称是个路痴，所以查看地图的工作就只有交给基法来做了（营地在东北方）。

鲁因的野外冒险简介：画面右上角的数字是大家的“满腹度”。在旅程中这个数字会不断减少。当数字减为0后，就会开始减少排在第一位的守护怪物的HP。如果能够找到可以填饱肚子的食物，那么就能够再次恢复满腹度。而平时按下A键后，显示出来的菜单为：

ばしゃ	马车	とうぐ	道具
とくぎ	特技	ちず	地图
さくせん	作战	キャンプ	野营

平时按下选择键能够直接打开地图菜单。本作的地图是以《DQII》为蓝本制作的。相信玩过《DQII》的人一定会对本作的地图倍感亲切。

同伴的状态表

第一项为“おもさ 重量”接着按照从上到下的顺序依次为：等级、最大HP/现在HP、最大MP/现在MP、攻击力、防御力、速度、智慧、现在经验值及升级所需经验值。

马车只能容下符合其重量的成员。如果同伴的重量超过了马车的承受范围，那么该同伴不能上车。

顺利地回到了野营地后，大家再一次对基法表示了感谢。鲁因将在迷之森中发生的一切告诉了自己的爷爷，同时也对基法作了番介绍。

“原来如此……真是不得了。不过，没事就好啊。”

“嗯。要不是有基法哥哥在的话……基法哥哥，这是我爷爷卡邦（Gabin）。”

“事情我都从鲁因那里听说了。真的非常感谢你。你一个外乡人出来旅行，还去了迷之森，年纪轻轻但勇气可嘉啊！今天累了吧？就在这里好好地休息一下吧。”

虽说是休息，但好奇的基法还是将整个野营地转了个遍，与所有的人交谈了以后，这才老实地进入了梦乡……

梦中，幻魔王又一次出现了……

“我是幻魔王玛加鲁基，全世界的孩子们听好了。希望实现自己的愿望的话，就把洛特之玉给我献上。想要得到洛特之玉就必须拥有勇气与力量。我会在传说之地等待你们的拜访……哼哼哈哈哈。”

奇怪的梦……但是，营地中包括鲁因在内的所有孩子当晚都做了这个相同的梦。

在冒险中大家可以将收集到的“ちいさなメダル”（小奖章）放到营地最左边的金色罐子里。每超过一定数量时就能够得到一些不错的道具。

教会里的指令

祈祷	记录
复活	同伴复活
疗毒	中毒同伴解毒
解咒	解除同伴因装备诅咒装备而中的诅咒，装备了有诅咒的装备后，除了到教会解除外，永远不能取下该装备
取消	

在野营里有位老太太，每花1G钱就能够恢复1点的“满腹度”，但在下一个野营地可以免费补充。

鲁因告诉基法，自己的父母得了很严重的病，他是为了寻找能够治疗这种病的药而外出冒险的。然而到目前为止他都一无所获。下一步他准备前往更遥远的地方寻找药品。但在那之前，大家都希望基法能够做他们旅团的首领。否则他们恐怕又会像在森林那里遇到的情况一样手足无措。



真没办法，不过好在基法也是喜爱探险之人，因此他爽快地答应了。现在，为了寻找到洛特之玉，他们出发了！

往北走便能来到一个商人旅团的营地。这里可以免费补充食料（满腹度）。再往北走便是デルコンダル（迪尔空达镇）

鲁因的家就在这个镇上。由于鲁因是自己偷偷跑出去冒险的，自然让家里的人很担心了。一回到这里，鲁因就带着基法迫不及待地回到了家。

父母的病不知是如何患上的，他们已经失去了行动能力很长时间了，只能躺在床上。鲁因为自己擅自拿走父亲的马车并带走他从前的同伴，以及离家旅行的事情向父母道歉后，接着又将他的救命恩人基法介绍给了父母。看到自己的儿子变得成熟，而且还拥有了一个出色的旅团首领后，鲁因的父亲也放心的同意鲁因继续展开他的冒险之旅。



要离开这个国家需要获得镇长的许可。而镇长答应，只要找到了第四个同伴，就允许他们离开这里。为此，基法和鲁因四处搜寻，终于在酒场里遇到了他们的新同伴，舞女瑞珀（リップル）。

在与鲁因的父母告别后（**可以得到便当**），大家便一起朝东北方的洞窟出发了。只要穿过那里，便能到达新的国家，找到为鲁因的父母治疗的药了。

第二章　寻找传说



"终于来到新的国家了！先在这里扎营吧！爷爷他们马上也会赶上来的。"刚穿过地道，鲁因便兴奋地叫着。

地图士兰多尔告诉基法从这里往北走有一座小村庄。同时兰多尔也请求基法能够在旅途中顺便寻找他的妹妹和哥哥，3人全部都是地图士出身。

就在与鲁因决定好下一个目的地时，之前在洞窟里遇到的一位一直希望成为小魔女的魔法女孩出现了："这个营地果然是鲁因旅团的啊！在洞窟的时候我都没有察觉到会是鲁因啊。"

"阿莉莎姐姐？你怎么会在这儿？"

"那个，我在想能不能成为你们中的一员……一个人再继续旅行的话，还是太勉强了。我能够使用攻击魔法，一定会帮上你们大忙的。"

鲁因爷爷的马车编制简介：马车只能搭乘4个同伴。当同伴超过4人时，就必须对现有队伍进行编制了。哪些伙伴是必须的，哪些伙伴是暂时不要的，一切全由自己来分配。还有一点，马车的载重量是10点。超过10点的话，即使只有4人也不能全部乘坐。

编制的指令

のせかえ	乘坐替换
おろす	下车
ばしょがえ	位置交换
からにする	全部清空

就这样，带上不由分说强行加入的阿莉莎，基法他们跑到了北面的一座小村庄——罗法村。

正打算在村中打听关于洛特之玉的情报时，一户民家做饭飘出的香味竟然引来了一个名叫维纳斯的茄子怪！还好，她怎么看也不像是邪恶的魔物，于是这里的女主人便热情地款待了她。当然了，一起被招待的还有基法和鲁因。

"久等了。这是我特制的烤肉。趁热快吃吧。"

"哇！真是幸运啊！真好吃！让我想起了妈妈做的菜了……"鲁因说道。不过维纳斯在高兴地吃了料理后，神情反而暗淡了下来。

"不行……虽然确实很美味，但还是不会合卡卡龙大人的胃口的。总之，非常感谢您的招待。谢谢了，大姐姐。这村子的道具店里，不知道有没有什么美味的食物卖……"说着这些，她自言自语地离开了房间。



道具店有



没有什么好吃的卖？基法听了也不禁汗颜，一旁的女主人的脸色也很难看。

“要去道具店买美味的食物？这分明是说我这个堂堂料理人兰斯塔的大弟子……所做的料理还不如道具店卖的苹果！真是失礼啊！我还难得好意招待一番……”望着脸色越来越差的女主人，基法和鲁因知趣地离开了……

因为很在意维纳斯的话，于是两人去了一次道具店。刚一进去，就见到维纳斯一脸失望地走了出来。很显然，她对苹果并不感兴趣……

趁这个机会，基法上去和她谈了几句话。得知她受卡卡龙所托外出寻找食物。卡卡龙正是保护这个世界的伟大幻魔之一，但它对美食非常着迷也非常挑剔，这令维纳斯十分苦恼。如今，她只能两手空空地回卡卡龙那里了。这样一来也许自己也会被当成食物吃掉吧……

实在放心不下维纳斯，大家干脆跟着她来到卡卡龙的王城罗雷西亚城。

在村中的教会能够遇到地图士的哥哥。不过他并没有遇到弟弟。在道具店有一个梦想着成为大商人的商人见习。

果不出所料，已经等得又累又饿的卡卡龙准备吃掉可怜的维纳斯。基法连忙上去求情。

“会主动救助魔物的人类还真是少见啊。好吧，看在你们的份上，我就放过维纳斯。我是幻魔卡卡龙。初次见面，人类的孩子们。幻魔并非魔物，实在要说的话，就是精灵吧。也就是说非常伟大，明白吗？不过话说回来，你们找我有何贵干？”

“我们正在寻找洛特之玉。大姐姐你知道吗？”

“我怎么会不知道。那东西就在这里。不过，洛特之玉和洛特的力量是非常重要的，我不能随便把它交给任何人。如果你们有资格的话，给你们也无所谓。我现在肚子已经饿得不行了。如果你们能给我美味的食物，我就承认你们的资格。如何，简单吧？”

话虽简单，但能让她觉得美味的食物……无奈，基法和鲁因回到了营地找大家商量。

由于“美味的食物”这一概念过于含糊不清，最后，鲁因的爷爷决定让营地跟随旅团一起移动，这样便能到更加遥远的地方旅行，同时寻找美味的食物了。

从此以后营地便跟随着马车一起行动，并且可以使用营地的指令了。但是，一起行动时，食料消耗也会加倍……

再次扎营后，鲁因的爷爷想起了一件事：这个国家有一个名叫瑞丽扎的镇子，那里有他认识的一位专门从事魔物研究的好友，也许这人能帮上忙。此外再次拜访罗法村民家的女主人时，她告诉大家“究极烤肉”才是世上最美味的食物。但是会做这菜的人只有她的师傅料理人兰斯塔。不过他已经搬走了，而身为弟子的女主人也不知道他的下落。

这道究极料理的材料是：うしどり肉、红サボテン、くろこしょう、きよめの水（牛鸟肉、红仙人掌、黑胡椒、洁净的水）。另外一直向北走，就能到达料理人的家。

注：关于牛鸟肉的翻译，我没什么自信……但实在不知道这词什么意思，应该是怪物篇里的叫牛鸟的怪物吧。

经过四处寻访，旅团总算是找到了料理人的家。不过即使是伟大的料理人，没有材料的话什么也做不了。总之，先去收集材料吧。

如果前往西方的瑞丽扎镇拜访鲁因爷爷的老友，就能得到Heart Getter。在教会里，地图士兰多尔的哥哥加入（没能使其加入的玩家，将兰多尔放在马车队伍里试试）。在旅店里商人卡秋亚加入。同时能打听到沙漠中有红仙人掌的情报。瑞丽扎镇东边有一处商人营地。在那里可以收得武斗家安，同时买到材料之一黑胡椒（200G）。在沙漠中行走能随机遇到红仙人掌。将红仙人掌拿给瑞丽扎镇上的一个人看，能够得到50G。一直向东北方向走，在神圣之泉洞窟内得到洁净水，继续向东北部前进到达码头，将Heart Getter给一商人看过后，得到“牛鸟肉”。将所有材料都收集全后，再去料理人的家，他就会帮你完成这道究极料理了。

现在，就把这道料理交给幻魔卡卡龙吧。

“终于来了。寻求洛特之玉的孩子们。你们带来的食物香味是有了，不过味道真有那么好吗？”



“好吃，好吃！”刚吃了两口，卡卡龙

突然大叫了起来，乐得满宫殿乱跳。

“谢谢你们，让我吃到了这么美味的食物。那么按照约定，我把洛特之玉给你们。不过，洛特之玉并不是只有这一个。你们也许能够收集到全部的玉吧。不要忘了，人类是为了守护某物而战的。我会送你们到西北方的庙宇。去下一个地方吧。”

通过西北方庙宇的旋涡，基法等人来到了新的大地。

维纳斯在跟卡卡龙商量了之后，带着一辆新的马车加入了。这样，大家能够自由分配马车同伴的搭乘了。

第三章 心和身体



“通过和我们的四天王之一的邂逅，已经得到了洛特之玉了吗？不过，仅仅一个可是全然无用的。不收齐4个洛特之玉的话，洛特的力量就无法出现。好了，去下一个地方吧。在那里，会有什么在等待着呢……加油吧，孩子们。哼哼……哈哈哈。”

一直向西走，旅团来到了一座名叫萨玛托利亚的大城。

这里的国王正在召集人手，希望退治占据了一个名叫“罗拉之门”的地方的魔物。不过等基法他们来到王城大厅时，已经有人抢了先。“哦！你们能够将魔物全部治退吧？”

“是的，请交给我们吧。伟大的萨玛托利亚之王啊。就让您看看魔物们被我的剑劈开的情景吧。”

“哦，真是太可靠了。朕很期待你们！”

“是！请放心。我们现在就去罗拉之门。您就等我们的捷报吧，殿下。”

国王是不是太过于信任他们了……就在基法他们准备离开这里四处转转时，却遇到了王子。他似乎想要透露什么重大的事情，希望大家能在耳目较少的旅店里碰头。

到了店里，王子劈头就要大家喝下他给的奇怪的药。

“放心吧，这不是什么毒药。”王子倒是自信满满……

一口气喝下去后，基法他们没感到出现任何异常，反而觉得奇怪了。

“你给我们喝了什么啊？”

“我做的睡意驱除药。现在正处于实验阶段。剩下的，就是确认这个药对魔物到底有没有效果了。不过现在这样，还是收集不到资料……好吧，我跟着你们旅团一起行动。我是医术士伊克萨斯，专门研究药物。如果能够去外面的话，就能收集到各种资料了。当然了，我还得跟老爸说一声。我先走一步，你们跟着来吧。”

再次回到国王那里，王子和小魔物一起加入。在西南方有一个黄色的祠庙，在那里フォズ（弗丝）加入，回到营地过一夜后，去她开的帐篷看完说明后便能够让怪物进行转身了。

本打算前往罗拉之门，因为听说那里有很多的魔物。谁知通道却被上了大锁。同时还写着文字：“因为大量软弱的家伙跑到这儿来烦我，所以把门锁了。大门的钥匙在湖之洞窟里。想进来的话就去拿钥匙吧。”

幻魔　巴鲁巴鲁

门里还栖息着了不起的家伙，看来很可能可以从它那打听到洛特之玉的情报！但现在大家也只能去找钥匙……

一直向西走便是湖之洞窟了。不过在这里，基法他们遇到了先前应国王请求治退魔物的家伙——仅仅被一只魔物就打得落花流水了。换成基法他们后，几回合下来魔物便败下了阵。



明白无脸面对国王的那三人组，带着感激之情加入了基法的旅团。紧接着大家顺利地在洞窟的深处找到了打开罗拉之门的钥匙。

激烈的战斗后，大家打败了臭屁的巴鲁巴鲁。还好，他也按照约定，将洛特之剑变化成的“力量之玉”交给了大家。

“力量并不是仅仅为了破坏什么而存在。那么它的意义到底何在，好好地想想吧。穿过了这里就能到达下一个大陆。好了，你们去吧。我要去休息一下。”

这时如果回萨玛托利亚王那里去，能够得到1000G。

第四章 美丽的事物



按照惯例，基法他们需要找到有人住的地方打听情报。一直向南前进便能遇到一座名为姆恩佩塔的村庄。

村庄算不上繁华，但在这里生活的人们依然是生气勃勃，一派安居乐业的景象。连旅行路过于此的吟游诗人，都愿意在这里小停片刻，放声高歌。基法他们倒也饶有兴趣地倾听了他的诗歌。

经过简短的交谈，基法他们知道诗人是为了收集题材而外出旅行，特别希望收集到关于美丽的男女之爱这一题材的吟游诗人。现在正准备出发前往东方的风之塔。

风之塔？那里有什么有趣的地方么？

在教会里与老者对话，可以将任意一辆马车的载重量改造一下，增加2点。同时可以加入钓鱼士琳达。在道具店，地图士三兄妹的最后一人罗密尔加入（不能加入的玩家请将地图士兰德尔安排在旅团中试试）。

途经姆恩布鲁克城，大家又遇到了第三个幻魔夏拉米，以貌美而自命不凡的她开口便要求基法他们给她找来3个美丽的东西……



“哇，怪物，怪物出来了！怎、怎、怎、怎么办基法哥哥？”

“……等一下，太过分了吧？竟然说这么美丽的我是怪物。看你们这些孩子很可爱，我可以原谅你们，不过下次再这么说就……”

“对不起……”

“好了，算了。我是幻魔夏拉米。我知道你们和来这里的目的。洛特之玉给你们也无所谓。”

“姐姐也是幻魔啊。不过，不会就这么简单给我们吧？”

“……没错。我有个请求。这么美丽的我，还是需要有美丽的东西来衬托。……所以，把美丽的东西带来吧。大概3个就够了。”

“明白了。我们一定会找到的。”

完全没经考虑就说出去了……美丽的东西，上哪去找啊……

无事随便走走，基法他们逛进了东南方的风之塔。

守塔的士兵被先前的吟游诗人用一首催眠曲放倒。跟着他来到塔顶上，遇到了两个听闻传说前来此处寻找风之斗篷的女性。由于一无所获，她们便提出加入旅团的请求。最后将大家前来这里的目的告诉吟游诗人后，他也会加入。

在西南方的关口处，武斗家龙牙加入（同伴人数如果满员，那么就只能让不需要的同伴离队。不过有时候能得到离队同伴的职业之心，这也算一种补偿吧）。一直向西南方前进，能够遇到一个名叫提帕的小村和大家纷纷在谈论的满月之塔。在塔顶会遇到6个自称从月球来的使者的魔物史莱姆……打败它们得到“大商人之心”或者“月之残片”（如果玩家已经先完成了风之塔的内容，那么这里就是“大商人之心”），同时魔法使泽诺因加入。一直向西走在沙漠的商人营地中能买到“月之残片”。

吟游诗人的美丽歌声，还有美丽的月之残片。3样东西已经找到了2样。最后一样在哪呢？

返回提帕村，在道具店里大家遇到了一个奇怪的女性。

“必要的东西都已经买齐了。这下终于要出发了。你要等我，史密斯，我现在就来了……”

说完，她便急急忙忙地朝着大灯塔的方向走了。

从旁边的村人那里打听到，这位名叫玛秋亚的女性最近非常奇怪，在恋人死后突然说希望成为魔物使，难道是因为恋人的死对她打击太打吗？

实在放心不下她，于是基法等人抢在她前面，来到了北方海岸边的大灯塔。

一个僵尸一样的魔物，正在拼命的点着灯台的火焰，似乎根本没有注意到基法他们的到来。

“火……点不燃，点不燃的话，船就危险了。火……点燃了，船……不会危险了。



火……又熄了，船会危险的。”

他就一直这么自言自语，重复着点火的动作，让基法他们都愣在一边，不知如何是好。就在这时，那位叫玛秋亚的女子来了。

“史密斯！是我，知道吗？是玛秋亚啊，你知道的吧？已经够了，你已经不再是灯塔的守卫了。我为了你做了魔物使，你觉得像吗？”玛秋亚悲痛地呼唤着眼前这位已经成为魔物的恋人。

然而，史密斯却仍旧做着个单调重复的动作，喃喃自语着。

“本来我以为只要做了魔物使，就能够跟你沟通了。但是，看来不行呢……你已经不知道我了呢……”

史密斯，本来是她的恋人。不过自从因生病而亡后，又不知何故醒了过来，而变成了现在这副样子。

但是，她的声音，似乎并没有传达到恋人的耳中……

回到幻魔夏拉米那里，将“月之残片”的宝石、诗人的歌声和玛秋亚与史密斯的爱情故事分别转述给她。夏拉米也感到非常满意，将洛特之铠变成的“勇气之玉”赠与了基法等人。

通过西北部的名叫龙之角的塔，大家来到了对岸的大陆。

骑士艾琳加入。

第五章 大海扩展的世界



由于没有一个特定的目标，大家也只能在广大的世界上走走停停，四处逛逛。不过这倒也让他们结认了不少新的旅团成员。

一直向东便来到叫鲁普加那的海港村。在道具店能收得医术士英利斯；在旅店盗贼格兹加入。在村中的码头可以乘船去别的大陆。在ベラヌール（贝拉努尔）村的道具店，花10000G购买石像后，石像作为守护怪物加入。在旅店钓师加鲁斯加入。在教会，与老者对话可以改造马车，增加2点载重量。

回码头再坐船到另一个大陆，一直想西便能够到达ペルポイ（贝尔泊）村。道具店猎人潘那加入（选第二项）；旅店诗人达尼艾尔加入；牢房金属猎人基鲁梅加入；教会占卜师奥斯特加入。

离开贝尔泊村向西，有一个洞窟。但可惜的是，大门被幻魔德梅迪封住了。想要打开的话，就必须借助其他幻魔的力量不得已，基法他们只好走回头路，再次去拜访以前认识的那些幻魔。

任意拜访之前遇到的一个幻魔后，他（她）便会交给基法“XXX之羽”。利用这个便能够打开被幻魔德梅迪封印的大门了。

与其他的幻魔对话，也能够得到相互对应的羽毛。使用羽毛可以飞到各幻魔居住的城里。

打开大门进入洞窟中时，会遇到无限迷宫，通过方法是在有两个楼梯的地方，从右边那个楼梯开始向下走，在第一个路口转左。向上走的楼梯便会出现。第四层有许多陷阱，出口在右下；第5层的出口是右上。

穿过了洞窟，出现在大家眼前的，却是一片冰天雪地。最后的幻魔四天王之一就在西北方的城堡里了。

“终于来了，为寻求洛特之玉而展开旅途的年轻人们。我就是德梅迪，幻魔四天王之首。最后的洛特之玉在我手里。但是……我很犹豫，是否要将它交给你们。你们为什么要寻求洛特之玉的力量？”

“我想向洛特之玉许愿，请它治好我父母的病。”

“向玉许愿？原来如此，我有些明白了……嗯……这个力量，这是怎么回事……”

幻魔之王此时突然出现在了基法等人眼前。

“我就是幻魔之王。寻求洛特之玉的人啊。已经没有时间了，快将洛特之玉带到我这里来。利用洛特之玉，唤醒消失的大地。”

看来，幻魔王非常着急。这让德梅迪也惊出了一身冷汗。

“我明白了，幻魔王……就如您所说的做吧……”

说完，德梅迪将最后的洛特之盔化成的知识之玉交给了基法。



“敌人的经历、自己的

经历，以及……世界的经历……这就是知识之玉。去复活的祭坛吧。在那里，将玉奉献出来……”

下一个目的地决定了，基法马上动身。然而，目送着孩子们离去的德梅迪，这时候却紧张得叫了起来：

“孩子们，你们……不能去。幻魔王他、幻魔王他要……哇……”

随着一声惨叫，德梅迪消失了。

在复活之祭坛，当基法他们兴高采烈地将四个玉放到女神像上之……大地出现了震动。一座新的大陆，从海中出现！

“我是幻魔之王。收集了洛特之玉的人们啊。传说之地，阿雷弗加鲁德如今在此苏醒。想实现自己的愿望的话，就到我这里来吧。”

幻魔之王留下这些话后，再度消失。

去码头乘船到鲁普加那村的码头后，再从这里乘船，就能到达阿雷弗加鲁德大陆。

第六章　幻魔之王

来到新的大陆，一直向东走遇到商人旅团，武道家番努加入。向西南方走会能经过一处废墟，罐子里有怪物之心。一直走到大陆的南面的一座庙宇中，贤者伊兹拉古加入。继续向北走，穿过沼泽洞窟（里面的龙不对话的话，是可以避免战斗的。另一个盗贼选第二项便能加入）再向西南方前进能到达ラダトーム（拉达托姆）城。从城中二楼跳到背后的地下洞窟中，一直走到第六层便能找到最终BOSS幻魔之王（地下5层时，需要先打败4个BOSS后，中央的大门才会打开）。

左上	くさりまじん	HP1800
左下	カオスドレイク	HP2200
右上	ローズバトラー	HP2000
右下	グリフィンクス	HP1600

最终BOSS幻魔王变身前HP3000。变身后HP10000。

“来的好，依靠我的引导收集了洛特之玉的人们啊。我就是幻魔王玛加鲁基，站在人与魔的顶点之上的王者！你们干得非常出色，将4块分散的洛特之力——力量、勇气、守护和知识全部都集中于此了。”

“那个……我们的愿望，现在能够实现了吗？我父母的病，希望能够治好。幻魔王！”鲁因看着幻魔王一直在那边洋洋得意，终于耐不住性子问了一句。

“幻魔王？那家伙，我不知道啊。我只不过是借用了这家伙的身体罢了。我要感谢你们，不仅没有将洛特之玉的力量据为己有，反而替我收集到了一起。愿望实现了！是的，我的愿望如今实



现了。当洛特之力为我所有时，我将是这世界一切的王！不过在那之前，我得要你们死。哈哈哈哈！”



还不等大家从这一天大的打击中恢复过来，虚伪的幻魔王已经开始了攻击。

但是他失算了。他完全没有料到，基法他们经过了这段旅程，已经强大得无法预料。

“呜……你们竟然已经变得这么厉害了……这怎么会……那么，我现在就在这里将洛特之力全部吸收，叫你们尝尝厉害！看着吧！我这身体！我会叫你们这些家伙一瞬间消失掉！”

就在幻魔王张牙舞爪准备冲过来时，德梅迪的声音突然回响在大殿之中：“这可不行。我们要收回洛特之力。”接着，德梅迪现出了身影。

“嗯？你是幻魔四天王，我还以为你已经消失了。”

“原来如此，幻魔王的身体被夺走了啊。”紧跟着，夏拉米等其它的幻魔们也纷纷出现。

“我是觉得很奇怪。急着要将洛特之玉给拿走这事。”

“虽然我不知道出了什么事情，不过似乎很不妙。能赶得上真是太好了。”

幻魔四天王一起出现，将洛特之玉的力量全部收了回来。

“可恶！区区幻魔也想来阻止我吗！可笑之极！”一阵狂风刮过，四天王全部消失。

“好不容易才将洛特之力给……难道说我没有洛特的资格吗？那么我就将得到了洛特之玉、拥有资格的你们全部吃掉！之后我就能够再度获



得洛特的力量！”

只可惜，基法这些伟大的小鬼们已经是不可战胜的勇者了！幻魔王又一次败下了阵。

“哦……我还……我还没有被打败……你们……不可饶恕……不可饶恕！”随着临死之前的怒吼，邪恶的玛加鲁基化作怨灵消散了。

“我……到底……我做了些什么……”幻魔王又一次醒了过来，不过这一次，面色不再凶恶，声音也变得温和了许多。

“我是幻魔之王玛加鲁基，是你们拯救了我吧。不知道什么家伙抢走了我的身体……那家伙为了得到洛特之玉，利用了你们和我。你们收集了洛特之玉，并得到了它们的力量。洛特之玉是只有承担了未来重任的孩子们才能触摸到的东西。世界的孩子们一定都被甜言蜜语给唆使了。不过，我知道世界上有像你们这样拥有勇气的孩子们。‘洛特’并不是单独一个人类的名字，而且指拥有勇气的勇者。拥有勇气，并敢于行动的人们，总有一日会被人们冠上‘洛特’之名。那才是洛特的勇者。”

“洛特的……勇者……但是比起那个，我更希望能够治好父母的病……”

“虽然我是被操纵了，不过还是给你们添了不少麻烦。就让我来试试，看看能否实现你的心愿吧。治好鲁因的双亲，还有让基法回到他原来的世界。”

“原来的世界是怎么回事啊？难道说基法哥哥……”

“没错。基法，还有弗丝都不是这个世界的人。他们必须要回去。”

“这事我完全不知道……不过，也好。正因为有基法哥哥在，我们才能走到现在这一步。”

“那么，就让我来实现你们的心愿。走吧，两位。谢谢……基法。谢谢……鲁因。我得到拯救……真的非常感谢你们。”

还是那片森林，不久以前，基法才神神秘秘地出现在这里。而现在，他却完成了冒险的旅途，即将归国。该欢送的，都送了。最后为基法送行的，也只剩下了鲁因和他的爷爷。

“基法哥哥，一直以来真的是的非常感谢……如果没有哥哥的话，我们一定会半途而废的。其实，我是非常希望能和哥哥就这么一直旅行下去……但哥哥也得尽快回自己的家去了。我不会说‘再见’，你会经常来玩的吧？我想以后也会与大家一起旅行下去。不过，偶尔我还是会回来的，为了再见到哥哥你。那么哥哥，你要保重啊。”

对着熟悉的同伴轻轻地挥手告别，轻言句“再见”，相信一切都会有新的开始……

望着突然出现在房中的基法，一直担心的侍女如释重负地问道：“啊，基法王子。你好像在柜子里躲了很长一段时间……是不是在里面睡着了啊……哎呀，王子您真是的……嗯？怎么觉得王子突然个子长高了？是我的错觉吗……”





爆机后的冒险

基法……基法……你能听到我的声音吗？我是被你所救的幻魔之王玛加鲁基。你刚刚才回到自己的世界，我就又要拜托你，真的很抱歉……但是，黑暗降临在我们的世界，请无论如何再帮帮我们。拜托了，基法……基法……

又一次梦见了幻魔王，于是基法又开始了他新的冒险旅程……

再次成为旅团的首领后，为了弄清楚幻魔之王在梦中说过的那一番话，大家决定再前往拉达托姆城向幻魔王问个明白。

在营地里，与全部的同伴对话过后，便能够出发了。

路过鲁因的家，鲁因父亲告诉大家，自己也正要为了寻找魔物史莱姆的乐园而外出旅行。

沿着熟悉的旅路，基法等人再一次来到了拉达托姆城。

“你来了啊，基法。又一次叫你过来真是抱歉。操纵我的身体的那个家伙，又一次潜伏于这个世界里了。如今世界已经有了被黑暗一点点吞噬的迹象。那是连我的力量也无法匹敌的黑暗，能够清除黑暗的只有你们了。洛特之力会引导你们的。现在必须赶快将潜伏在世界里的敌人找出来，这又需要需要卡卡龙他们的力量……但是自从上次的战斗后，他们就完全消失了。恐怕是被抓到了某个地方了，我已经将这件事情告诉了友人精灵鲁比斯。他会利用叫‘玉’的东西来帮助我们。如果能够借助寄宿在玉里的精灵之力的话，一定就能够救出卡卡龙他们吧。所以现在的首要任务就是收集玉。”

从现在开始，玩家的目的便是在全世界收集各种颜色的玉。将它们全部收集完毕后，在ペルボイ（贝尔泊）村乘船前往史莱姆乐园的小岛。岛



上南方的房子里，有所有至今为止曾经加入过队伍，后来被玩家“抛弃”的同伴。在这里可以让他们重新加入。北面的庙宇中，有4个女神像。将收集来的玉按照不同的颜色分别放上去就能够进入不同的迷宫。在迷宫深处打败BOSS，就能够得到相对应的大地、火、风、水之玉的其中一个。各种颜色的玉的排列方式如下：



▲GB PLAYER下的《DQM3》的画面。

红蓝黄绿　火之玉迷宫
红蓝黄紫　大地之玉迷宫
蓝黄绿紫　风之玉迷宫
蓝紫绿银　水之玉迷宫

要注意的是，这些不同颜色的玉是消费品，在使用一次后就会消失。需要重新去收集。

另外，除了上述的组合外，还能够以其他的组合排列，形成不同的迷宫。里面的BOSS也不尽相同。如两个紫色玉组合是暗之迷宫，BOSS为暗之精灵；两个银色玉组合是光之迷宫，BOSS是光之精灵。

遇到每个迷宫的BOSS时，它都给你3个选项。第一项是战斗、第二项是离开、第三项无意义，不会战斗也不会离开。当某种玉已经得到以后，再回到该迷宫与BOSS战斗并取得胜利以后，就能够得到各种各样的物品或者怪物之心。

收集玉的方法大致上有3种。第一种是在地图上会出现的一些红色营地，营地里会有人主动将玉相送，或者卖给你。第二种是在大地图画面上遇到フィールドの泉时，用せかいじゅのしずく、せかいじゅのは、エルフののみぐすり（世界树之露、世界树之叶、妖精的媚药）这几种道具来交换玉；第三种是从二周目开始，在地图上会出现一些“魔物之巢”，这些地方通常只有2层。将里面的BOSS打败以后，就能够得到各种玉。但是魔物之巢里的敌人相当强，甚至有些BOSS的能力比一周目的最终BOSS还要变态……

将大地、风、火、水四玉收集完毕后，就可以解救出被抓走的幻魔四天王。再回到他们以前居住的地方，分别可以得到洛特的四种力量之玉。利用它们，再回女神像前，利用传送之门便可以与二周目的最终BOSS战斗了。

三周目：在二周目完毕后，一周目的那个一直不能进入的魔王城现在可以进入了。那里会有一个龙族守护怪物加入。（切换画面后再回去）除些之外，整个三周目的目的似乎就只剩下收集了……

在迷宫里，有一些特殊的排列组合能够出现的迷宫。它们分别代表的玉和其作用是：

マルタのオーブ（玛鲁塔之玉）：还记得《DQM2》出现的那个王国吗？就是这个名字哦。在迷宫的最深处能够得到ワルぼう。（《DQM2》里的那只可爱的小怪物，不知道还有多少人记得呢）

ばしゃのオーブ（马车之玉）：在迷宫最深处可以申请改造马车。

じゃしんのオーブ（邪神之玉）：在最深处与デュラン战斗，胜利后得到デュラン之心。

せいじゅうのオーブ（圣兽之玉）：在最深处与マスタードラゴン战斗，胜利后得到マスタードラゴン之心。

ひかりのオーブ（光之玉）：在最深处与天界兽战斗，胜利后得到天界兽之心。

メタルオーブ（金属之玉）：在最深处与3只黄金史莱姆战斗。胜利后得到黄金史莱姆之心。

りゅうのオーブ（龙之玉）：在最深处打败龙王、达斯龙和基斯龙，胜利后得到龙王之心。

タイジュのオーブ（大树之玉）：《DQM》里的那个王国名。在最深处得到わたぼう之心（《DQM》里的那个可爱的怪物）。

游戏中可加入的守护怪物

スラロン：最开始时
ビーナス：第二章结束时
キャロル：サマルトリア城
ズガッツ：ペラヌール之像
スミス：大灯台顶上
ウェバー：海底洞窟（スライム岛北方的一个洞窟）
ドルバ：龙王城（2周目后，前往龙王城）

旅团各职业成员的作用

商人：加入以后在营地能够出现商店。而且根据旅团人数的增加，还会增加商品种类、在战斗中捡钱、移动中与地图士配合能够观察到特定位置的宝物

盗贼：可以开设类似银行的寄品店、战斗中偷取敌人物品

游人：开设赌场、战斗中跳奇怪的舞蹈（效果……不明）

吟游诗人：给怪物改名、战斗中封住敌人魔法、移动中吸引敌人出现

金属猎人：对金属魔物特效

占卜师：在移动中能显示玉的位置（2周目时有效）、战斗中占卜敌人的HP残量

医术士：战斗中解毒或者治疗睡眠状态

赌徒：战斗下诅咒

料理人：移动中食料消耗减少

地图士：移动中可打开地图（2人以上时地图能看的更远）、战斗中观察地形，使守护怪物速度上升

钓鱼士：移动中钓鱼、战斗中封住敌人行动

猎人：战斗中射毒箭

舞女：战斗中减少敌人MP（偶尔能够封住敌人一回合行动）

魔物使：容易得到怪物之心

贤者：战斗中HP全回复

魔法使：战斗中使用魔法攻击敌人

僧侣：战斗中祈祷，回复少量HP

武道家：战斗中攻击敌人

战士：战斗中斧攻击

剑士：战斗中攻击敌人

骑士：战斗中不容易被先制攻击、1回合间保护守护怪物，替其接下所有攻击

幻魔之心取得法

给史莱姆岛上的爷爷看マスタースライム：得到メタルハンター之心（金属猎人之心）

对クシャラミ、バルバルー、カカロン、ドメディ时分别在8回合内取得胜利。可以得到他们各自的幻魔之心。

关于小奖章交换怪物之心

在2周目后，可以交换的怪物之心就不仅仅只有原来那么几个了。

40枚　　ビッグももんじゃの心

50枚　　キラーマシンの心

70枚　　だいまどうの心

100枚　　てんかいじゅうの心

以上是新出现的怪物之心，其中天空兽之心要花100枚奖章！不值！想办法去迷宫里打败它后得到吧！当然了，对方也不是吃闲饭的……

在赌场里能够交换的物品

ステーキ（烤肉、牛排）	20枚	食料补给200点
きんいろのかね（金色之钟）	40枚	在世界地图上事件发生率上升
まよけのゆびわ（除魔之指环）	60枚	在世界地图上事件发生率下降
せかいじゅのは（世界树之叶）	100枚	复活任意一名同伴
せかいじゅの露（世界树之露）	180枚	同伴全员HP回复满
エルフの饮み药（妖精的媚药）	300枚	同伴任意一名MP回复至最大
まものマスターの心（魔物MASTER之心）	500枚	转身时使用时HP加10
占いマスターの心占卜MASTER之心）	700枚	转身时使用时智慧加30
料理マスターの心（料理MASTER之心）	1000枚	转身时使用时HP加30
マスター盗　の心（MASTER盗贼之心）	1500枚	转身时使用时速度加30
マスター狩人の心（MASTER猎人之心）	3000枚	转身时使用时HP加30
マスターきしの心（MASTER骑士之心）	5000枚	转身时使用时防御力加30
魔法マスターの心（魔法MASTER之心）	1万枚	转身时使用时MP加30
マスター剑士の心（MASTER剑士之心	3万枚	转身时使用时攻击力加30
マスター贤者の心（MASTER贤者之心）	5万枚	转身时使用时MP加50
マスター武道家の心（MASTER武道家之心）	10万枚	转身时使用时攻击力加50







特技、魔法一览表

辅助	
ラリホー	敌单体最多三回合的催眠
ラリホーマ	敌全体最多三回合的催眠
マホトーン	敌全体封咒
マヌーサ	敌全体幻术效果，命中率下降
メダパニ	敌全体混乱
ルカニ	敌单体防御力下降
ルカナン	敌全体防御力下降
スカラ	我方单体防御力上升
スクルト	我方全体防御力上升
ボミエ	敌单体速度下降
ボミオス	敌全体速度下降
ピオラ	我方单体速度上升
ピオリム	我方全体速度上升
フバーハ	喷火及吐冰攻击威力半灭
バイキルト	我方单体攻击力二倍
マジックバリア	我方单体魔法防御力上升
マホターン	敌方咒文反弹一次
マホカンタ	一定时间内，敌咒文反弹
トラマナ	沼泽及其他受损地无效化
レミラーマ	显示该层所有地图
いきをすいこむ	下一回合的喷火吐冰加强
せいしんとういつ	下一回合，二回连续行动
どくのいき	敌全体使毒
もうどくのいき	敌全体使猛毒
のろいのことば	敌全体诅咒
ぱふぱふ	敌单体行动封住一回合
すなけむり	敌全体命中率下降
ぶきみなひかり	敌全体魔法防御力下降
ふしぎなおどり	敌单体 MP 下降
みかわしきゃく	回避率率上升
さそうおどり	敌全体行动封住一回合
なめまわし	敌单体行动封住一回合
くちぶえ	呼叫敌人接近
まねまね	模仿敌人攻击自己的行为进行反击
やみのはどう	降低防御力，速度，命中率
みがわり	指定的同伴承受攻击
おいかぜ	反射自己受到的气息攻击
うけながし	将自己的攻击转移给某人
だいぼうぎょ	所有攻击受到的损伤大幅下降
やいばのぼうぎょ	防御敌人的攻击并反击

攻击	
メラ	敌单体火攻击(小)
メラミ	敌单体火攻击(中)
メラゾーマ	敌单体火攻击(大)
ギラ	敌全体炎攻击(小)
ベギラマ	敌全体炎攻击(中)
ベギラゴン	敌全体炎攻击(大)
イオ	敌全体爆炸攻击(小)
イオラ	敌全体爆炸攻击(中)
イオナズン	敌全体爆炸攻击(大)
バギ	敌全体真空攻击(小)
バギマ	敌全体真空攻击(中)
バギクロス	敌全体真空攻击(大)
マヒャド	敌全体冷气攻击(大)
ディン	敌全体闪电攻击(小)
ライディン	敌全体闪电攻击(中)
ギガディン	敌全体闪电攻击(大)
ヒャド	敌全体冷气攻击(小)
ヒャダルコ	敌全体冷气攻击(中)
ザキ	敌单体即死，机率不高
メガンテ	敌全体死亡攻击，使用者亦同
もろばぎり	敌单体大攻击，使用者亦受小攻击
たいあたり	敌单体大攻击，使用者亦受攻击
すてみ	敌战体大攻击，使用者守备力下降
かえんぎり	敌单体火炎攻击
いなずまぎり	敌单体闪电攻击
しんくうぎり	敌单体真空攻击
マヒャドぎり	敌单体冷气攻击
かまいたち	敌全体真空攻击(小)
しんくうは	敌全体真空攻击(中)
ひのいき	敌全体喷火攻击(小)
かえんいき	敌全体喷火攻击(中)
つめたいいき	敌全体喷冰攻击(小)
こおりのいき	敌全体喷冰攻击(中)
こごえるふぶき	敌全体喷冰攻击(大)
どくこうげき	攻击中附加使毒
ねむりこうげき	攻击中附加催眠
マヒこうげき	攻击中附加麻痹

回复系	
ホイミ	HP 单体回复(小)
ベホイミ	HP 单体回复(大)
ベホマ	HP 单体回复(全)
ベホマラー	HP 全体回复(大)
ベホマズン	HP 全体回复(全)
ザオラル	50% 的机率复活
ザオリク	100% 的机率复活
メガザル	全员复活且HP完全回复。但使用者即死。
キアリー	毒、猛毒状态回复
キアリク	麻痹、睡眠状态回复
キアラル	混乱状态回复
シャナク	诅咒状态回复
マホトラ	敌单体 MP 夺取
マホキテ	受到特技攻击则自己回复该特技消费 MP
ひかりのはどう	全员所有状态异常回复
メガザルダンス	成功时效果同メガザル

全怪兽转生一览表

史莱姆系（スライム）

No	转生后	☆	重	转生前	必要的心	领悟的特技
001	スライム	1	1	全种族	スライム・スライム	ちからをためる・ルカニ・まねまね
002	バブルスライム	1	2	全种族	バブルスライム・バブルスライム	マヌーサ・ぶきみなひかり・どくこうげき
003	アクアスライム	1	2	全种族	アクアスライム・アクアスライム	てっぽうみず・キアリー・ピオラ
004	マグマスライム	1	2	全种族	マグマスライム・マグマスライム	メラ・ルカニ・ギラ
005	こんぺいとう	1	2	全种族	こんぺいとう・こんぺいとう	ボミエ・おどりふうじ・スカラ
006	メタルスライム	2	3	全种族	メタルスライム・メタルスライム	メラ・ヒャド・ザキ
007	ホイミスライム	2	3	全种族	ホイミスライム・ホイミスライム	ホイミ・ベホマラー・スカラ
008	スライムつむり	2	3	せみもぐら +0	スライム・こんぺいとう	ヒャド・キアリク・スカラ
009	リーファ	2	3	全种族	リーファ・リーファ	ラリホー・ホイミ・ふしぎなおどり
010	スノーム	2	3	全种族	スノーム・スノーム	ヒャド・ラリホー・ザキ
011	キングスライム	3	5	スライム +8	スライム・スライム	ベホマラー・フバーハ・ザオラル
012	はぐれメタル	3	4	メタルスライム +0	メタルスライム・はぐれメタル	ギラ・イオ・メガンテ
013	ダークスライム	3	3	全种族	ダークスライム・ダークスライム	マホトーン・マホトラ・ねむりこうげき
014	スライムナイト	3	4	全种族	スライムナイト・スライムナイト	ホイミ・スカラ・うけながし
015	バブルキング	3	5	バブルスライム +8	バブルスライム・バブルスライム	マヌーサ・マジックバリア・どくのいき
016	メタルキング	4	6	はぐれメタル +0	はぐれメタル・はぐれメタル	デイン・ザキ・みがわり
017	クリスタルスライム	4	4	おどるほうせき +8	くものだいおう・スライムけい	ヒャド・ピオラ・スカラ
018	ダークナイト	4	4	ダークスライム +0	ダークスライム・ダークスライム	ギラ・うけながし・やいばのぼうぎょ
019	エンゼルスライム	4	3	全种族	エンゼルスライム・エンゼルスライム	ラリホー・ザオラル・たたかいのうた
020	まどうスライム	4	3	ホイミスライム +0	ねこまどう・ねこまどう	メラ・ギラ・イオ
021	ゴールデンスライム	5	6	メタルキング +4	メタルキング・メタルキング	ひかりのはどう・だいぼうぎょ・たいあたり
022	ダークキング	5	5	ダークナイト +0	ダークナイト・ダークナイト	デイン・やみのはどう・マホトラ
023	マスタースライム	5	3	全种族	マスタースライム・マスタースライム	ザオラル・いなずま・ヒャド
024	スピンスライム	5	4	全种族	スピンスライム・スピンスライム	メダパニダンス・ハッスルダンス・スカラ
025	グランスライム	6	6	ゴールデンスライム +0	ゴールデンスライム・ゴールデンスライム	せいしんとういつ・メガザル・デイン

动物系（どうぶつ）

No	转生后	☆	重	转生前	必要的心	领悟的特技
026	ベビーパンサー	1	2	全种族	ベビーパンサー・ベビーパンサー	かまいたち・ピオラ・ちからをためる
027	ももんじゃ	1	2	全种族	ももんじゃ・ももんじゃ	さそうおどり・ヒャド・ボミエ
028	いわとびあくま	1	2	全种族	いわとびあくま・いわとびあくま	バギ・メダパニ・さそうおどり
029	キラースコップ	1	2	全种族	キラースコップ・キラースコップ	たいあたり・すなけむり・ちからをためる
030	おばけヒトデ	1	3	全种族	おばけヒトデ・おばけヒトデ	てっぽうみず・どくこうげき・ふしぎなおどり
031	とつげきうお	1	3	全种族	とつげきうお・とつげきうお	てっぽうみず・とっこう・スカラ
032	ねこまどう	2	3	全种族	ねこまどう・ねこまどう	メラ・マヌーサ・まねまね
033	ベロゴン	2	4	ドラドン +0	つちわらし・つちわらし	ねむりこうげき・あまいいき・なめまわし
034	ぐんたいガニ	2	3	全种族	ぐんたいガニ・ぐんたいガニ	ちからをためる・だいぼうぎょ・スカラ
035	アルミラージ	2	2	全种族	アルミラージ・アルミラージ	ラリホー・ちからをためる・すてみ
036	ジャイアントバット	2	4	全种族	ジャイアントバット・ジャイアントバット	かまいたち・マヌーサ・あまいいき
037	あばれうしどり	2	3	全种族	あばれうしどり・あばれうしどり	たいあたり・ちからをためる・とっこう
038	ユニコーン	3	3	全种族	ユニコーン・ユニコーン	ホイミ・ザオラル・ザキ
039	ヘルコンドル	3	3	ジャイアントバット +0	はなカワセミ・はなカワセミ	タカのめ・ギラ・ベホマラー
040	アイアンタートル	3	5	全种族	アイアンタートル・アイアンタートル	マジックバリア・だいぼうぎょ・みがわり
041	グリズリー	3	4	全种族	グリズリー・グリズリー	ちからをためる・ヒャド・すてみ
042	キラーエイプ	3	4	全种族	キラーエイプ・キラーエイプ	すてみ・だいぼうぎょ・みかわしきゃく
043	ゴートドン	3	3	全种族	ゴートドン・ゴートドン	ギラ・ボミエ・あまいいき
044	だいおうイカ	4	4	全种族	だいおうイカ・だいおうイカ	ザオラル・てっぽうみず・ちからをためる
045	ビッグももんじゃ	4	5	ももんじゃ +16	ももんじゃ・ももんじゃ	ハッスルダンス・メダパニダンス・ヒャド
046	ダークホーン	4	5	ゴートドン +0	ストロングアニマル・オニオンマスター	ラリホー・マホトーン・ちからをためる
047	アイアンホーク	4	4	ヘルコンドル +0	ガーゴイル・シルバーデビル	やけつくいき・タカのめ・デイン
048	トドマン	4	4	全种族	トドマン・トドマン	てっぽうみず・だいぼうぎょ・キアリー
049	トライワインダー	4	4	全种族	トライワインダー・トライワインダー	ひのいき・どくこうげき・マヒこうげき
050	キングレオ	5	5	全种族	キングレオ・キングレオ	ギラ・つめたいいき・ちからをためる

051	グランドシャーク	5	6	全种族	グランドシャーク・グランドシャーク	てつぼうみず・ボミエ・ちからをためる
052	キラーパンサー	5	4	ベビーパンサー+30	ベビーパンサー・ベビーパンサー	バギ・しんくうぎり・ピオラ
053	バオーム	5	5	ダークホーン+0	ダークホーン・メタルキング	すてみ・だいぼうぎょ・たいあたり
054	マッスルコング	5	5	キラーエイプ+0	キラーエイプ・ギガンテス	ちからをためる・せいしんとういつ・マホトラ
055	インフェルゴン	6	6	キングレオ+0	キラーパンサー・キラーパンサー	デイン・つめたいいき・ザキ

魔术系（まじゅう）

No	转生后	☆	重	转生前	必要的心	领悟的特技
056	ドラゴンキッズ	1	2	全种族	ドラゴンキッズ・ドラゴンキッズ	ひのいき・あまいいき・うけながし
057	ドラキー	1	1	全种族	ドラキー・ドラキー	キアリー・ラリホー・マホトラ
058	ドラドン	1	3	全种族	ドラドン・ドラドン	メラ・さそうおどり・マホキテ
059	つちわらし	1	2	全种族	つちわらし・つちわらし	ヒャド・マヌーサ・スカラ
060	ドロル	1	2	全种族	ドロル・ドロル	ボミエ・トラマナ・ねむりこうげき
061	リップス	1	2	全种族	リップス・リップス	なめまわし・まねまね・ルカニ
062	ドラゴン	2	3	ドラゴンキッズ+4	ドラゴンキッズ・ドラゴンキッズ	ひのいき・メラ・いきをすいこむ
063	キメラ	2	2	ドラキー+0	マーマン・キラーパンサー	ホイミ・つめたいいき・ラリホー
064	ドラゴンマッド	2	3	おおなめくじ+0	とげぼうず・いわとびあくま	どくのいき・すてみ・メダパニダンス
065	ビッグアイ	2	3	全种族	ビッグアイ・ビッグアイ	ヒャド・つめたいいき・マジックバリア
066	とかげせんし	2	3	キラースコップ+0	ドラゴンキッズ・ベビーサタン	ルカニ・ちからをためる・バイキルト
067	オーク	2	3	キラースコップ+0	ももんじゃ・ベビーサタン	ザオラル・ルカニ・ちからをためる
068	ひくいどり	3	3	フレイム+0	フレイム・フレイム	ひのいき・メラ・おいかぜ
069	ホークブリザード	3	3	ブリザード+0	ブリザード・ブリザード	つめたいいき・ザキ・マヒャドぎり
070	ストロングアニマル	3	4	全种族	ストロングアニマル・ストロングアニマル	すてみ・たいあたり・もろばぎり
071	ソードドラゴン	3	4	アルミラージ+0	ドラゴン・ひとくいサーベル	やいばのぼうぎょ・うけながし・デイン
072	ブーバー	3	3	リップス+0	ドラドン・ベロゴン	フバーハ・ねむりこうげき・メダパニダンス
073	ガーゴイル	3	3	キメラ+0	しりょうのきし・ドラゴン	いなずまぎり・ぶきみなひかり・ちからをためる
074	やまたのおろち	4	5	全种族	やまたのおろち・やまたのおろち	ひのいき・ザキ・かえんぎり
075	スカルゴン	4	4	全种族	スカルゴン・スカルゴン	つめたいいき・マヒャドぎり・もろばぎり
076	アンドレアル	4	4	ガーゴイル+0	ドラゴン・ヘルコンドル	バギ・マヌーサ・どくのいき
077	バトルレックス	4	4	ソードドラゴン+0	プロトキラー・つじぎりアックス	ひのいき・ちからをためる・かえんぎり
078	さそりアーマー	4	4	全种族	さそりアーマー・さそりアーマー	どくこうげき・マヒこうげき・スカラ
079	グレイトドラゴン	4	5	ドラゴン+8	ドラゴン・ドラゴン	つめたいいき・すべてをすいこむ・いなずま
080	にじくじゃく	5	4	ホークブリザード+8	ひくいどり・ホークブリザード	ひかりのはどう・バギ・ベホマラー
081	カオスドレイク	5	6	ブーバー+4	ダークホーン・ジャミラス	やけつくいき・だいぼうぎょ・とつこう
082	セルゲイナス	5	5	バトルレックス+0	グリフィンクス・カオスドレイク	マヒャドぎり・つめたいいき・ザキ
083	ギガントドラゴン	5	6	グレイトドラゴン+0	アンドレアル・キングスライム	ひのいき・かえんぎり・たいあたり
084	ジェノダーク	5	5	アンドレアル+0	やまたのおろち・グレイトドラゴン	やみのはどう・ひのいき・のろいのことば
085	しんりゅう	6	6	ジェノダーク	ギガントドラゴン・キングレオ	せいしんとういつ・ひのいき・デイン

自然系（しぜん）

No	转生后	☆	重	转生前	必要的心	领悟的特技
086	ナスビナーラ	1	2	全种族	ナスビナーラ・ナスビナーラ	すなけむり・ギラ・さそうおどり
087	せみもぐら	1	2	全种族	せみもぐら・せみもぐら	マホターン・キアラル・ザキ
088	おおみみず	1	2	全种族	おおみみず・おおみみず	ふしぎなおどり・トラマナ・メダパニダンス
089	サボテンボール	1	2	全种族	サボテンボール・サボテンボール	マヒこうげき・すなけむり・ふしぎなおどり
090	おおなめくじ	1	2	全种族	おおなめくじ・おおなめくじ	なめまわし・うけながし・くちぶえ
091	はなもどき	1	2	全种族	はなもどき・はなもどき	スカラ・メダパニダンス・なめまわし
092	マタンゴ	2	2	全种族	マタンゴ・マタンゴ	ねむりこうげき・あまいいき・どくのいき
093	オバビー	2	3	全种族	オバビー・オバビー	マホトラ・なめまわし・あまいいき
094	ミノーン	2	3	とげぼうず+0	とげぼうず・しぜんけい	スカラ・ちからをためる・やけつくいき
095	マッドプラント	2	3	全种族	マッドプラント・マッドプラント	キアリク・ルカニ・ボミエ
096	マロンマン	2	2	全种族	マロンマン・マロンマン	ちからをためる・うけながし・ピオラ
097	はなカワセミ	2	2	はなもどき+0	ドラキー・しぜんけい	かまいたち・のろいのことば・おいかぜ
098	ひとくいそう	3	3	リーファ+0	ぐんたいガニ・しぜんけい	マホトーン・ちからをためる・ねむりこうげき
099	よろいムカデ	3	4	ぐんたいガニ+0	ミノーン・スライムつむり	スカラ・バイキルト・もろばぎり
100	おおきづち	3	3	全种族	おおきづち・おおきづち	ちからをためる・とつこう・バイキルト
101	ダンスキャロット	3	3	全种族	ダンスキャロット・ダンスキャロット	さそうおどり・メガザルダンス・みかわしきゃく
102	オニオンマスター	3	3	マロンマン+0	ボムボムボム・ビッグアイ	マホトラ・イオ・ちからをためる
103	きりかぶおばけ	3	3	全种族	きりかぶおばけ・きりかぶおばけ	ラリホー・ちからをためる・トラマナ
104	じんめんじゅ	4	4	きりかぶおばけ+0	きりかぶおばけ・きりかぶおばけ	マホトーン・のろいのことば・ふしぎなおどり
105	ヘルホーネット	4	3	全种族	ヘルホーネット・ヘルホーネット	おいかぜ・どくこうげき・マヒこうげき

106	かぼちゃのきし	4	3	オニオンマスター+0	バーサーカー・ブチヒーロー	ちからをためる・うけながし・かえんぎり
107	ブチヒーロー	4	2	マロンマン+0	スライムナイト・リーファ	デイン・ホイミ・いなずまぎり
108	ベルザブル	4	3	全种族	ベルザブル・ベルザブル	ギラ・たいあたり・どくこうげき
109	おおさそり	4	4	全种族	おおさそり・おおさそり	どくこうげき・ねむりこうげき・トラマナ
110	ローズバトラー	5	5	じんめんじゅ+0	だいおうイカ・キングレオ	ハッスルダンス・やみのはどう・バイキルト
111	ドロルリウム	5	5	ブチヒーロー+0	ドロル・くものだいおう	のろいのことば・やみのはどう・リレミト
112	デスサイザー	5	5	おおさそり+0	さそりアーマー・アンドレアル	イオ・ベホマラー・バイキルト
113	ふゆうじゅ	5	3	じんめんじゅ+0	ビッグアイ・ヘルホーネット	トラマナ・ねむりこうげき・メガザル
114	スカラベーダー	6	6	デスサイザー+0	デスサイザー・ジェノダーク	デイン・ベホマラー・ちからをためる

物质系（ぶっしつ）

No	转生后	☆	重	转生前	必要的心	领悟的特技
115	マドハンド	1	2	全种族	マドハンド・マドハンド	うけながし・おどりふうじ・ボミエし
116	とげぼうず	1	2	全种族	とげぼうず・とげぼうず	メガンテ・やいばのぼうぎょ・とっこう
117	おばけキャンドル	1	2	全种族	おばけキャンドル・おばけキャンドル	メラ・ちからをためる・くちぶえ
118	とつげきこぞう	1	3	全种族	とつげきこぞう・とつげきこぞう	とっこう・ホイミ・ちからをためる
119	トーテムキラー	1	3	全种族	トーテムキラー・トーテムキラー	バギ・メガンテ・たたかいのうた
120	パペットマン	1	2	全种族	パペットマン・パペットマン	ふしぎなおどり・みかわしきゃく・ハッスルダンス
121	ミミック	2	3	ゴースト+0	ベビーサタン・ぶっしつけい	メラ・トラマナ・ザキ
122	ドロヌーバ	2	3	全种族	ドロヌーバ・ドロヌーバ	まねまね・ちからをためる・ザオラル
123	ファントムグラス	2	3	全种族	ファントムグラス・ファントムグラス	ひのいき・さそうおどり・のろいのことば
124	おどるほうせき	2	4	全种族	おどるほうせき・おどるほうせき	ギラ・マホトーン・メダパニ
125	ひとくいサーベル	2	3	全种族	ひとくいサーベル・ひとくいサーベル	マホトラ・バイキルト・うけながし
126	つじぎりアックス	2	4	しにがみ+0	キラースコップ・ぶっしつけい	みがわり・マヒこうげき・やいばのぼうぎょ
127	ゴーレム	3	5	全种族	ゴーレム・ゴーレム	ちからをためる・せいしんとういつ・たいあたり
128	ばくだんいわ	3	3	全种族	ばくだんいわ・ばくだんいわ	メガンテ・メガザル・だいぼうぎょ
129	がんせきグモ	3	2	全种族	がんせきグモ・がんせきグモ	すてみ・メガンテ・どくこうげき
130	さまようよろい	3	3	さまようしんかん+0	ひとくいサーベル・メタルスライム	ホイミ・ちからをためる・かえんぎり
131	プロトキラー	3	4	つじぎりアックス+0	つじぎりアックス・つじぎりアックス	もろばぎり・ちからをためる・たいあたり
132	さまようしんかん	3	3	ファントムグラス+0	ミミック・ばけものしんぷ	バギ・ホイミ・ザオラル
133	うごくせきぞう	4	5	とつげきこぞう+0	ばくだんいわ・ゴーレム	だいぼうぎょ・みがわり・すべてをすいこむ
134	ひょうがまじん	4	4	ゴーレム+0	ブリザード・ゴーレム	ヒャド・つめたいいき・だいぼうぎょ
135	ようがんまじん	4	4	ゴーレム+0	フレイム・フレイム	メラ・ひのいき・みがわり
136	デッドマスカー	4	4	さまようしんかん+0	さまようしんかん・さまようしんかん	ぶきみなひかり・やみのはどう・ザキ
137	キラーマシン	4	4	プロトキラー+0	さまようよろい・スライムナイト	ちからをためる・やいばのぼうぎょ・マヒこうげき
138	あくまのカガミ	4	3	全种族	あくまのカガミ・あくまのカガミ	まねまね・マホターン・リレミト
139	グリフィンクス	5	6	うごくせきぞう+4	うごくせきぞう・うごくせきぞう	ひのいき・デイン・フバーハ
140	ダーククリスタル	5	5	全种族	ダーククリスタル・ダーククリスタル	つめたいいき・デイン・やみのはどう
141	キラーマシン2	5	5	キラーマシン+8	キラーマシン・キラーマシン	かえんぎり・いなずまぎり・マヒこうげき
142	ドラゴンマシン	6	6	キラーマシン2+0	キラーマシン2・ギガントドラゴン	ひのいき・いなずまぎり・かえんぎり

恶魔系（あくま）

No	转生后	☆	重	转生前	必要的心	领悟的特技
143	ベビーサタン	1	2	全种族	ベビーサタン・ベビーサタン	メラ・ひのいき・つめたいいき
144	しにがみ	1	2	全种族	しにがみ・しにがみ	のろいのことば・ぶきみなひかり・ザキ
145	ゴースト	1	1	全种族	ゴースト・ゴースト	リレミト・トラマナ・マホトラ
146	くさったしたい	1	3	全种族	くさったしたい・くさったしたい	どくのいき・ぶきみなひかり・なめまわし
147	マーマン	1	3	全种族	マーマン・マーマン	ザオラル・ルカニ・あまいいき
148	バンパイアラット	1	2	全种族	バンパイアラット・バンパイアラット	どくこうげき・ねむりこうげき・ザキ
149	アニマルゾンビ	2	2	全种族	アニマルゾンビ・アニマルゾンビ	ルカニ・ボミエ・マホターン
150	ボムボムボム	2	3	ナスビナーラ+0	ドラドン・ももんじゃ	ザキ・メガザルダンス・ぶきみなひかり
151	マミー	2	3	くさったしたい+0	ゴースト・パペットマン	マヒこうげき・ねむりこうげき・マヌーサ
152	しりょうのきし	2	3	全种族	しりょうのきし・しりょうのきし	ホイミ・キアラル・シャナク
153	シャドー	2	2	ドラキー+0	しにがみ・ゴースト	つめたいいき・ザキ・のろいのことば
154	ばけものしんぷ	2	3	全种族	ばけものしんぷ・ばけものしんぷ	バギ・キアリク・ザオラル
155	アークデーモン	3	4	ベビーサタン+0	ギガンテス・ゴーレム	イオ・しんくうぎり・いなずまぎり
156	デビルアーマー	3	4	全种族	デビルアーマー・デビルアーマー	かえんぎり・いなずまぎり・バイキルト
157	ギガンテス	3	5	ビッグアイ+0	ベロゴン・ドロヌーバ	ちからをためる・たいあたり・もろばぎり
158	バーサーカー	3	3	しにがみ+0	しりょうのきし・くさったしたい	ねむりこうげき・みかわしきゃく・もろばぎり
159	じごくのもんばん	3	3	しにがみ+4	つじぎりアックス・ドラキー	メラ・ぶきみなひかり・マホトラ
160	シルバーデビル	3	3	バンパイアラット+0	キラーエイプ・オーク	ギラ・メガンテ・あまいいき

161	ジャミラス	4	4	アークデーモン+0	ヘルコンドル・ガーゴイル	メラ・おいかぜ・タカのめ
162	がいこつけんし	4	3	しりょうのきし+0	しりょうのきし・スカルゴン	ルカニ・マヒャドぎり・マヒこうげき
163	ボストロール	4	5	ギガンテス+0	ストロングアニマル・ストロングアニマル	すてみ・たいあたり・みがわり
164	ランプのまおう	4	4	全种族	ランプのまおう・ランプのまおう	ホイミ・ラリホー・ひのいき
165	ドラゴンライダー	4	5	バーサーカー+0	ドラゴン・ガーゴイル	マヌーサ・あまいいき・かえんぎり
166	あくましんかん	4	3	ばけものしんぷ+0	ねこまどう・まどうスライム	バギ・ホイミ・シャナク
167	ワイトキング	5	4	がいこつけんし+0	がいこつけんし・だいまどう	バギ・デイン・マホトラ
168	グランドサタン	5	6	ボストロール+0	グレイトドラゴン・パオーム	メラ・ひのいき・つめたいいき
169	グラコス	5	5	マーマン+0	バトルレックス・トドマン	てっぽうみず・ヒャド・バイキルト
170	くさりまじん	5	5	マミー+0	うごくせきぞう・ランプのまおう	マホキテ・だいぼうぎょ・ちからをためる
171	だいまどう	5	5	あくましんかん+0	ダークキング・ダークキング	やみのはどう・デイン・メラ
172	ナイトリッチ	6	5	ワイトキング+0	だいまどう・だいまどう	デイン・せいしんとういつ・ザキ

元素系（エレメント）

No	转生后	☆	重	转生前	必要的心	领悟的特技
173	ギズモ	1	1	全种族	ギズモ・ギズモ	ひのいき・つめたいいき・いきをすいこむ
174	かまいたち	1	2	全种族	かまいたち・かまいたち	バギ・ヒャド・かまいたち
175	キラーウェーブ	1	3	全种族	キラーウェーブ・キラーウェーブ	てっぽうみず・どくのいき・ふしぎなおどり
176	くものだいおう	2	4	マドハンド+0	キラーウェーブ・ギズモ	バギ・フバーハ・ひかりのはどう
177	フレイム	2	3	ギズモ+0	おばけキャンドル・おばけキャンドル	ひのいき・メラ・メダパニダンス
178	ブリザード	2	3	ギズモ+0	アクアスライム・アクアスライム	ルカニ・ヒャド・ザキ
179	ちのせいれい	3	4	イイロ+0	ちのせいれい・キングレオ	バイキルト・スカラ・せいしんとういつ
180	みずのせいれい	3	4	アルー+0	みずのせいれい・グラコス	ベホマラー・ヒャド・てっぽうみず
181	ひのせいれい	3	4	ビモ+0	ひのせいれい・りゅうおう	ひのいき・メラ・かえんぎり
182	かぜのせいれい	3	3	ドリーン+0	かぜのせいれい・セルゲイナス	しんくうぎり・バギ・ビオラ
183	ひかりのせいれい	3	4	やみのせいれい+0	ひかりのせいれい・ゴールデンスライム	デイン・イオ・ひかりのはどう
184	やみのせいれい	3	4	パーラル+0	やみのせいれい・にじくじゃく	ザキ・せいしんとういつ・やみのはどう
185	イイロ	3	3	全种族	イイロ・イイロ	いなずま・ハッスルダンス・ふしぎなおどり
186	ビモ	4	2	フレイム+8	ひくいどり・ひくいどり	ねむりこうげき・ハッスルダンス・ふしぎなおどり
187	カカロン	4	3	みずのせいれい+0	ドロルリウム・しんりゅう	スカラ・つめたいいき・たたかいのうた
188	クシャラミ	4	4	ひのせいれい+0	ジェノダーク・インフェルゴン	あまいいき・ハッスルダンス・バギ
189	バルバルー	4	4	ちのせいれい+0	マッスルコング・ナイトリッチ	ちからをためる・かえんぎり・いなずまぎり
190	ドメディ	4	4	バルバルー+0	グリフィンクス・デュラン	バギ・ルカニ・せいしんとういつ
191	りゅうおう	4	5	デュラン+0	カオスドレイク・しんりゅう	やみのはどう・いきをすいこむ・ひのいき
192	デュラン	4	4	やみのせいれい+0	スカラベーダー・キラーマシン2	かまいたち・しんくうぎり・ちからをためる
193	アルー	4	3	ブリザード+8	ホークブリザード・ホークブリザード	ヒャド・ハッスルダンス・ふしぎなおどり
194	ドリーン	3	2	全种族	ドリーン・ドリーン	どくこうげき・ハッスルダンス・ふしぎなおどり
195	わたぼう	5	1	てんかいじゅう+50	ゴールデンスライム・グランスライム	レミラーマ・まねまね・くちぶえ
196	ワルぼう	5	1	デュラン+50	ダークスライム・グランスライム	レミラーマ・なめまわし・まねまね
197	てんかいじゅう	5	5	ひかりのせいれい+0	てんかいじゅう・わたぼう	デイン・バギ・ひかりのはどう
198	ギスヴァーグ	5	7	ドメディ+0	ドラゴンマシン・ワルぼう	ザキ・やみのはどう・デイン
199	パーラル	5	4	全种族	パーラル・パーラル	マヌーサ・メガザルダンス・ふしぎなおどり
200	マスタードラゴン	6	7	てんかいじゅう+99	マスタードラゴン・ギスヴァーグ	ひかりのはどう・やみのはどう・デイン

关于连携：

每种人类的职业都有3个等级。以战士为例，3种等级分别为：

战士	等级1	特技：オノだげき
ベテラン战士	等级2	特技：オノもうだ
マスター战士	等级3	特技：オノむそう

当同一马车里坐上相同职业的同伴时，他们的技能就会因此而累计起来。比如说：

战士＋战士＝1+1=2	オノもうだ（等级2）
战士＋ベテラン战士＝1＋2=3	オノむそう（等级3）
战士＋战士＋战士＝1＋1＋1=3	オノむそう（等级3）

如此一来，他们可以发动特技连携，使用原本自己等级不够，不能使用的技能。

推荐：

ミナデイン　魔法使系列的职业4人一起发动。

善加利用连携的话，也能使一些原本很艰难的战斗变得轻松许多。



文：小彘



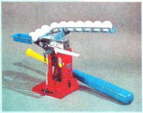


瓦里奥制造

呼，很久没有玩过这么有趣的“恶搞”游戏了，或许我在刚进入《Made in Wario》的世界时还以为这不过是个普通的小游戏合集，但当不同的小游戏接连出现的时候，我的表情开始经历一个“惊讶——爆笑——感动——崇敬”的变化，首先，我对小游戏的数量表示了适当的惊讶，按人物分配选择的游戏数量一共……一共25 × 8 + 13 = 213个……然后，这些小游戏的魅力其实远不能用一个“好玩”来形容，从操纵一个唯美人物吸鼻涕到从豆荚中捏出黄豆再到吃苹果剥香蕉，甚至还有刷牙挖鼻孔这样匪夷所思的游戏，让人在爆笑之余只能感叹：所谓万物皆能入游戏也……最后要说的，也是让我对这个游戏产生高评价的最重要的一点——你在这个游戏中发现原汁原味的《F－ZERO》的画面时你有什么感觉？如果你没有感觉的话再加上《马里奥》如何？再加上FC版的《赛尔达》、《银河战士》或者是更为古老的——《打鸭子》？反正，当那无比熟悉的草地再一次于屏幕上重现，当那熟悉的音乐再一次在耳边响起，当我再一次引得那只可恶的狗露出那著名的讪笑时，嘴角不由得露出一丝会心的微笑，眼眶却忍不住有些湿润……随着游戏的进行，怀旧名单里还出现了《打气球》、《街头小子》、《大金刚》、《马里奥医生》、《敲冰块》甚至还有任天堂早期的一些玩具产品如横井的怪手和FC控制的机器人，乃至夭折的VR BOY上的游戏也出现在游戏列表里，所有的这一切，加上爆笑的“剧情”动画和动听的音效，让此时的我除了对任天堂的赞美再也说不出其他的话语，这才是任天堂，这才是任天堂的游戏……



好的游戏总是忍不住要与人分享，于是便有了这篇文章的存在，或许你会认为没有必要对这些简单的游戏做什么介绍，但是我得说，我的目的并不在于仅仅做一个小游戏列表或游戏说明，而更多的是为了和大家分享这些游戏带来的欢笑、感动和怀念……OK，那么下面让我们一起进入《Made in Wario》的世界吧！







这些任天堂的早期玩具在游戏里都能找到它们的身影。

故事从无聊得挖鼻孔的瓦里奥在电视里发现某款游戏大卖开始，爱好财宝的瓦大人发现了这其中的丰厚利润，立刻兴冲冲地跨上机车去买了一台笔记本电脑，然后以惊人的速度将自己的住所改造成一个软件公司，并制作了“瓦里奥软件”的名片，但当瓦里奥真正坐在电脑前的时候，却很快睡着了……从来不知道挫折为何物的瓦里奥立刻想出了解决的办法，随着他的一个个电话，音乐人JIMMY，上班族MONA，出租车司机DRIBBLE与SPITZ，忍者KAT与浪人ANA，爱好DJ和任天堂游戏的学生9VOLT（9V？老GB可是6V…），外星人CRYGOR，博士ORBULON一个个被牵扯到瓦大人的软件制作中来，而喧闹的游戏也就在这些人的遭遇中展开……



瓦里奥篇（1）【ワリカセ】

为了寻找灵感而锻炼身体的瓦里奥居然被蹦床弹到了录音机里，为了逃出去瓦大人不得不接受小游戏的考验……



Point1

录音机上方的4个指针表示允许失败的次数，虽然就算失败也可以进入下一个游戏，但超过4次后就会从头开始。另外，在BOSS STAGE中失败后会继续挑战，但难度会上升。

Point2

每个游戏均有限时（3秒），由画面下方的导火线和炸弹表示，有些游戏必须要坚持到时间结束，而有些却必须在时间结束前达到目的。

Point3

上方屏幕里瓦里奥的脸会随游戏速度增加而呈蓝－黄－红的变化。

Point4

通过9个游戏后就会进入BOSS STAGE，通过后便可以通过本篇，但这也就是说本篇的13个游戏（含BOSS）不会在一次游戏里出现，有待通过后进一步挑战，剩下各篇也是如此。

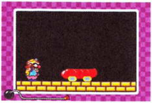


本篇游戏主题是“新手”，特点是所有的游戏主角都是瓦里奥大人，因此，游戏的主要乐趣便在于欣赏各式各样瓦里奥华丽的英姿（呕）……

（推荐！）1－障碍自动车【ポウソウじどうしゃ】

难度★★★　出乎意料度★★★

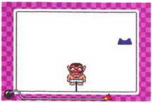
用A键控制瓦里奥跳过移动障碍，要注意的是有时障碍会突然停下和跳起，更离谱的是还有会自己返回的障碍……



（推荐！）2－穿衣服【きせかえ】

难度★　恶搞度★★　呕吐度★★

常见的接住下落物游戏，但目的是为了帮只着裤衩的瓦里奥大人穿衣服……



拳击机器【パンチング・マシン】 BOSS

难度★　恶搞度★★★

用A键打击铁球，当铁球越过最高点后用蓄力一击将其击溃，失败时被打倒的瓦里奥样子很搞笑。



完成瓦里奥（1）篇后，游戏便进入正轨，这时整个游戏主界面将会有3个选项：

1.ゲーム：主游戏选项，在这个选项里，你可以依次挑战8个人物篇来完成一次通关，也可以挑战通过的篇目来增加小游戏的收集，或是单纯为了增加记录。同时，随着游戏进行而奖励的附加游戏也会出现在这个地方。



2.ずかん：图鉴，这个选项里可以任意游玩在ゲーム中出现的迷你游戏，需要注意的是所有的小游戏都有3段变化，以火箭车为例，自车便会以瓦里奥滑板－瓦里奥轿车－瓦里奥大脚车－瓦里奥滑板的顺序循环，每个循环后游戏速度都会增加。以上小游戏解说里的难度都以一周目为准，其实每一个游戏到了后期难度都是很变态的……

3.オプション：游戏设置，第一项观看各人物的结局动画，第二项更改游戏者姓名，第三项清除游戏进度。

二 JIMMY篇（蓝）【ジミー】

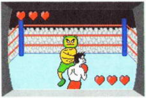
"你们玩了我的游戏吗？Ok，Let's go！"动感的音乐中DJ JIMMY踢踏起舞，然后，他举起了手机，游戏，便从这里开始……

通过本篇需要完成的小游戏数是15个，而本篇及以后各篇的小游戏总数均是25个，为了100%的小游戏收集率反复挑战吧！

动感流行的JIMMY篇的主题是SPORTS！各位运动苦手的掌机玩家在这里磨练自己的体能与技艺吧！

Boss－拳击【ボクシング】

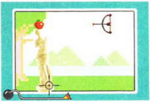
难度★ 刺激度★★★



当敌人蓄力快结束的时候按左or右躲开，再按A键反击，注意敌人举起双手蓄力的时候发出的攻击一击必杀。

（解答！）1－射箭【アーチェリー】

难度★★★ 上手度★



射落按"维纳斯－于连－忠犬某某某"变化的雕像头上的苹果，按住A键后准星上升，放开A键后箭便会飞出，并且不受重力影响，也就是说在准星对准苹果时放手就必定会命中。

（推荐！）2－排球【バーレーボル】

难度★★ 爽快度★★★★



发球、二传、扣球……当然，这只是一个小游戏，在适当的时候按下A键就可以发出爽快感十足的大力扣杀了！

通过JIMMY篇后画面右下角出现了第一个附加游戏－JUMP FOREVER，简单地说，就是操纵瓦里奥大人无穷无尽地跳绳。

三 MONA篇【モナ】

某天早晨某商店照例开门上班刷卡，但是职员MONA似乎在路上遇到了一些麻烦：从乡村赶向商店的MONA在路上遇到了一队由男孩、女孩、熊猫、羊等组成的上学队伍，然后，在不耐烦的等待后，迟到似乎将会成为MONA不可改变的命运……但是，坚强的MONA决意向命运挑战！而这样做的直接后果就是超速而被警察盯



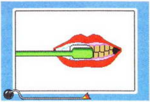
▲强大的猴子

上……面对紧追不舍的警车，MONA摩托车后备箱里的动物武器奋勇出击！但是大象吐泡小猪踢球都未能取得战果并且引来了更多的警车……这时，最后，也是最强的猴子与香蕉组合登上了后备箱的舞台！这样强力的组合能帮助MONA摆脱迟到的厄运么？

本篇的特点是游戏非常的……“生活化”，开篇提到的恶搞游戏大都出于本篇，在我们一起领略任天堂的恶搞功力之前，请先做好心理和生理的准备……

（推荐！）1－刷牙【はみがき】

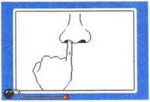
难度★ 恶搞度★★★★ 呕吐度★★★



呕吐恶搞三步曲之一，用左右键清理肮脏发黄乃至发黑的牙齿……

（推荐！）2－挖鼻孔【はなのあな】

难度★★ 恶搞度★★★★★ 呕吐度★★★★



呕吐恶搞三步曲之二，按下A键，将左右移动的手指准确地插入鼻孔，然后，请自行想象……

（推荐！）3－吸鼻涕 【ハナミズ】

难度★ 恶搞度★★★★★ 呕吐度★★★★★



呕吐恶搞三步曲之三，在灯塔与大海的背景下，伤感的少女正在……当然，这只是个一般的连打游戏，为了少女最后那灿烂的笑容虐待你的A键吧。

砸钉子【クギうち】 BOSS

难度★★★



除了注意不要砸到手和砸坏钉子外（连续在同一边砸歪两次就会让钉子弯掉，砸到另一边可以让钉子还原），剩下的就是敲，敲，敲……

完成MONA篇后，画面右边中部会出现第一个单机双人对战游戏CHIRITORIE（带VS字样），游戏双方分别用L、R键控制吸尘器抢夺废纸（当自动变化的方向指向废纸时按下LorR键）。

㊃ DRIBBLE&SPITZ篇【ドリブル】

钻石出租车公司的DRIBBLE和SPITZ接下了一个乘客，但是他要去的地方竟然是……海边？片刻的犹豫后，TAXI在风雨中伴着优美的歌声和不断出现的游戏向着海边飞驰……其实这个小男孩的真身是……

本篇加上BOSS一共要经过24个游戏，但是其中会混杂一些瓦里奥篇（1）出现过的游戏，因此，要收集本篇的25个小游戏，依然需要不断地挑战。本篇的主题是SF，即科幻，这也就决定了本篇中将充斥着宇宙、外星、机器人和忍者……忍者？



▲风雨中的Taxi

（推荐！）1－合体V【ガッタイガーV】

难度★ 恶搞度★★★★★



合体？V？机战的FANS们想起什么了么？不错，这个“接住落下物”类型的游戏正是要完成某些超级机器人的合体！值得提到的是不管最后合出的机器人头身腿如何的参差不齐，那个著名的V（U、A）字一样会灿烂地闪耀……

(解答！)2－忍者/分身【ニンジャ/ぶんしん】

难度★★★★★

忍者系列的其中一个，选出在画面上出现的忍者分身的个数，但是难点在于数字都是用日文表示的……



以下是可能会出现的日文和对应的数字：

ひとり	1	よにん	4
ふたり	2	ごにん	5
さんにん	3		

GALAXY-2003【ギャラクシー2003(ボス)】

难度★★★

某古旧射击游戏2003版（我实在想不起来是哪一个……），通过得到击落绿色敌机得到的宝物可以将自机进行单方向弹－双排弹－三向弹－保护罩的加强，最终BOSS只有射击中心的小球才有效。



DRIBBLE&SPITZ篇之后出现了另一个附加对战游戏CHICKEN RACE，键位还是L和R，按住键蓄力，然后踢出一脚，让小车尽量靠近悬崖边缘，要是掉下去的话就会前功尽弃。

五 9VOLT篇【ナインボルト】

9VOLT放学后兴冲冲的踏着滑板回到家中，打开碟机插上GB卡带进入了任天堂的世界……在通过游戏后，9VOLT得到了什么？

主题，伟大的，任天堂！本篇的游戏界面整个就是一个厚GB的上半截，而且上面显示的是一个勇者斗恶龙的画面——HP表示接关次数，EXP表示通过的游戏数。游戏还没开始，一股浓浓的任天堂味已经飘然而来……

(全力推荐！) 1－FC游戏集合

难度(?) 难舍的回忆指数★★★★★

包括：《打气球》【バルーントリップ】(1985)，《敲冰砖》【アイスクライマ】(1985)，《打鸭子》【ダックハント】(1984)，《塞尔达传说》【ゼルダのでんせつ】(1986，磁碟)，《银河战士》【メトロイド】(1985，磁碟)，《超级马里奥兄弟》【スーパーマリオBROS】(1985)，《打靶》【ホーガンズアレイ】(1984)，《西部枪手》【ワイルドガンマン】(1984)，《街头小子》【アーバンチャンピオン】



不用再介绍什么，光是看着这一串的名字，相信各位从FC时代走来的玩家已经心起波澜了吧，或许变成迷你游戏的形式后这些游戏的方式有些改变，但是那跨越了十数年却仍原汁原味的画面与音乐，加上心中不变的感动也许都在告诉我们一个事实——有一些记忆，永远不会被时间所磨灭。

(继续全力推荐！) 2－其他任天堂游戏集合

难度(?) 任天堂无敌指数★★★★★

包括：《F－ZERO》【F－ZERO】(1990 SFC)，《火箭车》【レーシング112】(1978 不明主机)，《马里奥冲击》【マリオクラッシュ】(1995 VB)，《谢里夫》【シェリフ】(1979 ARC)，《躲避》【G&W ヘルメット】(1981 GAME&WATCH)，《大金刚》【ドンキーコング】(1981 ARC)，《马里奥医生》【ドクターマリオ】(1990 GB)……



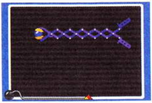
FC是任天堂的FC，但是任天堂不仅仅是FC的任天堂，不管是在同样流行一时的G&W，SFC，GB上，还是在不幸夭折的VB上，或者是在一些更加罕为人知的主机上，任天堂的游戏以好玩为第一要诀的宗旨从未改变，当这些逝去的游戏在《Made in Wario》中重现的时候，请允许我向真正的游戏厂商任天堂献上一份崇敬。

（三度全力推荐！）3－任天堂玩具＆主机集合

难度(?) 陌生指数★～★★★★★

包括：吸尘器【チリトリー】(1979)，机器人【ロボット】(1985)，FC Basic（键盘）【ファミリーベーシック】(1984)，激光枪【こうせんじゅうカスタム ガンマン】(1976)，GAMEBOY【ゲームボーイ】(1989)，怪手【ウルトラハンド】(1966)

任天堂是作为一个玩具商登上历史舞台的，这点相信大家都知道，那么，作为玩具商的任天堂曾经用什么给以前的孩子们带来欢乐？这些游戏相信能够给你一个答案，其中有横井君的处女作怪手，流行一时的激光枪系统，乃至后来的GB、FC键盘（学习机的前身），FC用机器人（是不是和SONY的机器狗很像？）……也许我们曾经错过了这些东西，但是这一点也不妨碍我们在游戏里感受任天堂的历史……



一些必要的游戏说明：

怪手【ウルトラハンド】

按A键用自动移动的怪手抓住小球。每次开始前画面上会有提示：

あお をとれ（蓝色小球）

みどり をとれ（绿色小球）

ボール をとれ（任意……出现这个的时候只会有一个球）

あか をとれ（红色小球）

更简单的方法：第一个单词的颜色就代表着要求的小球的颜色。

棒球机【ウルトラマシン】

难度★★★

陌生指数★★★★

挥棒打击机器发出的球，小心别被机器的节奏给骗到。



通过本篇后需要通过一个特别的JIMMY篇（黄色）后才会出现剩下的人物，在这篇里需要通过20个难度二的前五篇的游戏，BOSS是拳击，之后会出现单人附加游戏SKATING BOARD。

六 ORBULON博士篇【Dr.クライゴァ】

在某个小岛上孤僻的ORBULON博士研究之余跳起了欢快的舞蹈，然后口渴的博士喝下了……接下来本篇就在厕所里展开……

主题：真实，在这个主题之下，本篇充斥着各式各样的动物、植物、人物以及……毁灭地球的魔物和与其对抗的英雄……再重申一遍，本篇的主题是：真实……

（解答！）2－哪一个？【どれ？】

难度★★★★★ 语言不通指数★★★★★

用方向键指出哪个是哪个不是的简单游戏，惟一的问题在于问题全部是日文…日文苦手的玩家请看下面的全问题列表，注意“**是**”和“**不是**”的区别。

ねこ はどれ？（哪一个是猫？）

あたま はどれ？（哪一个是头？）

て はどっち？（哪一个是手？）

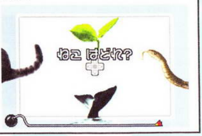
ちょう はどっち？（哪一个是蝴蝶？）

しっぽ はどっち？（哪一个是尾巴？）

しっぽ でないのは？（哪一个不是尾巴？）

はっぱ でないのは？（哪一个不是叶子？）

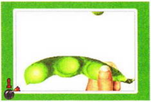
どうぶつ でないのは？（哪一个不是动物？）



(推荐！）1－挤豆子【マメとばし】

难度★ 平实指数★★★★

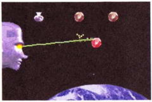
整个游戏中最生活化（非BT意）的游戏，用A键从豆荚里挤出豆子……对我而言，这算是当年比较有趣的一种家务劳动……



保卫地球！【ちきゅうをまもれ！】

难度★★★ 伟大指数★★★ BOSS

扮演某个伟大英雄保卫地球的游戏！用激光毁掉罐子敌人发出的陨石，最后再和大罐子决一死战！



在通过本篇后出现的是第三个单机双人对战游戏：VS DONG DONG，在恰当的时候按下LorR键来用木板撞击黄块，在同一边撞击三次后就可以压扁对手！

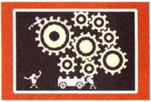
七 CRYGOR篇【オービュロン】

乘坐着猪头飞船满怀希望来到地球的外星人CRYGOR遭到陨石袭击，不幸中的万幸，正好有某艘飞船经过并且伸出了援手……CRYGOR能顺利得救么？主题：IQ。

(解答！）2－齿轮【はぐるま】

难度★★ 观察力要求★★★

按左右用小车带动齿轮将齿轮上的人救上，简单的判断方法是：当小车和吊人的齿轮中间“**相连**”的齿轮数是奇数个的时候按左键，是偶数个的时候按右键。剩下的，就只是数齿轮了……



(解答！）1－指令输入【コマンドにゅうりょく】

难度★★★ 语言不通指数★★★

按从左到右，从上到下的顺序输入画面上出现的指令，绿色的数字表示同一指令需要重复的次数，值得一提的是，其中某条指令是上上下下左右左右……



一些其他指令列表：

A をおしたまま 右 をおしてネ （按住A键不放然后按下右，“A”和“右”可能会替换成其他键）

じゅんばん じょうげさゆうっておしてネ！（按顺序输入上下左右）

地下城问答【ダンジョン・クエスチョン（ボス）】

难度★★★★★ 语言不通指数★★★

在黑暗的迷宫里回答问题来给敌人以致命的打击，但是，对于不懂日文的勇者来说这些考察日文拼写的游戏却是致命的噩梦……限于篇幅和问题的随机性，以下分轮列出所有正确拼写的答案，请各位耐心对照

第一轮：（攻击）

1：たいあたり 2：おうふくビンタ 3：こうげき 4：せおいなげ 5：キック 6：ブーメラン 7：ずつき 8：パンチ 9：みずでっぽう 10：からてチョップ



BOSS

第二轮：（防御）

1：しゃがむ 2：ようすをみる 3：ガードする 4：ぼうぎょ 5：かわす 6：よける 7：みをまもる 8：がまんする 9：しんだフリをする 10：かくれる

第三轮：（魔法）

1：ほのおの まほう 2：こうかてきな まほう 3：さいきょうの まほう 4：みずの まほう 5：カミナリの まほう 6：すごい まほう 7：こおりの まほう 8：よくきく まほう 9：つよい まほう 10：あらしの まほう

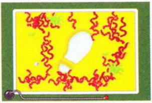
第四轮：选择白的选项就可以了。

本篇的奖励：第4个VS游戏：HURDLE，用L、R键控制两边的CRYGOR和ORBULON博士进行跨栏赛跑。

八 KAT&ANA篇【カット】

城堡上方平静的夜空被突然出现的魔物打破，邪恶的怪物控制了城主大人！忍者众由KAT带领奋起反击，却被强大的魔物一一击溃，这时惟一的希望只有寄托在接到KAT飞鸽传书的ANA身上了……带着爱犬不远千里赶来的ANA能够拯救城主么？主题：动物与植物

（推荐！）1－蚯蚓【ミミズ】
难度★★　眼花缭乱度★★★★



控制蚯蚓爬到鞋印形成的水坑里，听起来一点难度也没有……但是，后期很难从一堆蚯蚓里找到你控制的那一只……

青蛙跳【カエルジャンプ】 BOSS
难度★★★★



青蛙向右跳，跳，跳……每一块跳过的云都会消失，高难度里还会出现增加和减少速度的云。

JIMMY君（红）再次挡在下一个人物的前面，努力通过20个难度3的小游戏吧！还有纸飞机的附加游戏在前方等着你……

九 终篇：瓦里奥（2）【ワリオ】

辛勤劳作的瓦里奥大人居然被吸入了笔记本里面……成功就在眼前，为了财富爆发出最后的潜力吧！瓦里奥！主题：什么都有。相信我，这就是原文主题照翻的……

（推荐！）1－眼药水？【めぐすり？】
难度★★★　恶搞度★★★★★



嗯，本篇看起来和MONA篇的【めぐすり】一模一样，但是，底下睁着眼睛的可是瓦里奥大人……会发生什么呢……

瓦里奥大冒险【ワリオのぼうけん】 BOSS
难度★★★



瓦里奥大人丰富多彩的最终冒险，结合了跳跃、躲避、射击，塞尔达、连打的全能游戏！向着最后的财富努力吧！

终于，众人迎来了瓦里奥软件的大卖，钞票如雨一般滚滚而来，但是这时瓦里奥居然起了独吞的念头，愤怒的众人会怎么对付他呢……瓦里奥大人的下场如何，还是请各位自己在游戏里确认吧。

最后的秘密

通关后出现了3个额外的选项：职员名单，蓝色小猪，粉色小猪，其中蓝色小猪通过15层后出现黄色小猪，黄色小猪通过15个后出现红色小猪。然后如果将JIMMY篇（黄，红）各通过25个后会出现完全版的瓦里奥医生，收集齐所有的小游戏后出现片头热卖的“大嘴鸟”——之后，还剩下本游戏最BT的收集……注意到图鉴里每个游戏介绍中5/10/15/20/25/30的黄色数字了么？如果将所有213个游戏都按这个数量要求通过的话，本游戏最后的秘密将会出现在您的面前……

虽然签于篇幅本文只介绍了很少一部分游戏，但是仍然希望本文和《Made in Wario》能够让您回忆起那单纯而直接的快乐！

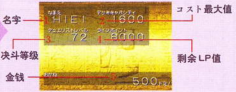
最后特别感谢heartbrod和WB233。

文：不祥の影子飞影

游戏王 对战怪兽8 破灭的大邪神

系统

属性画面



基本系统

编卡画面按STAR可以选择卡片的类型来查找拥有的卡片。

卡店与上一代相同，只是这次输入密码需要1000元钱，最后还要花钱买，总之钱绝对不够用。

卖卡的时候同样的一张卡卖的次数多了会变便宜。

与前代一样，有决斗等级，每个怪物都有コスト数，当所用的卡超过这个数值时的（最上面数字显示为红），就代表你还不能使用此卡，只能靠与路人决斗来提升。按R键与路人对话就可以决斗，几乎全部路人都可以，牌数也必须为40张。

每场战斗结束后LP不会回复，必须回到家里的电脑前回复&SAVE（感觉最鸡肋的系统）。

赌卡系统：每战前都会让你选择一张牌作为赌注（当然也可以不选），作为赌注的卡越好胜利后得到的卡也越好，但输了的话会失去这张卡。注意：只能赌拥有数量在两张以上的卡。

属性相克

无视攻防，只要属性被克的怪物一定战败

火→森→风→土→雷→水→火

黑→白→恶魔→幻想→黑

神魔族就不会受以上属性影响

环境地形

有荒野、山、草原、海、森和暗6种，怪物的种族适应环境的话会额外增加%30攻防，不适应则会减少30%的攻防。

种族适应环境表（〇代表适应，×代表不适应）

	荒	山	草	海	森	暗
龙		〇				
鸟兽		〇				
海龙				〇		
鱼				〇		
水				〇		
战士			〇			
兽战士			〇		〇	
兽					〇	
昆虫					〇	
植物					〇	
恐龙	〇					
岩石	〇					
不死	〇					
恶魔						〇
魔法师						〇
天使						×
炎				×		
机械				×		
爬虫类						
雷		〇		〇		

剧情攻略

一开始城之内就来催促主角，这时游戏冲进来，说千年积木无故失踪了。城之内和主角安慰之余决定帮游戏找回千年积木。三人来到广场，杏子在这里等候，向杏子说明原因时突然草丛里窜出个人影——依西兹。依西兹告诉众人黑暗大邪神的封印被解开了，要把他再次封印就必须借助3张幻神卡的力量；但是3张幻神卡石化了，要令3神卡复活就要找到7个千年道具。然后询问众人是否愿意协助，主角当然义不容辞地答应了。之后从依西兹处得知第一个千年道具在埃及文物展。先去游戏爷爷的店，适当买点高攻击力的4星卡吧。（因为地图与前作大同小异，因此地点方位等只在提难点。）

来到KC（海马公司）门前，全美冠军小MM在向海马要蓝眼白龙，她觉得只有最强者才有资格拥有。海马当然不肯了，并指出小MM水平太次。主角一行人上来游说，可不讲理的小MM反而向主角挑战。迫于无奈只好答应了。（问答无用，选哪个都一样）对于初期卡组来说，对付她还是有一定难度的，所以不妨先与街上的路人决斗提升决斗等级。战败后的小MM大受打击，海马说这样的程度也想挑战他（海马还不认识主

角)，数落一番之后扬长而去。这惹来了城之内的愤怒，但小MM知道主角的实力后决定继续修炼，也随之离开。战胜后可以到公司里面与决斗机器决斗，是个赚钱的好东东哦，而且这次可以选择等级。

从依西兹左边的出口到大地图，来到童实野车站。售票员问主角是不是决斗者，之后要求与主角等人进行双人赛。（坐个车还要决斗，无语……）不过对手很弱，两三下就可以解决，顺利进入月台。可是暗之猎人也尾随着他们……进入车里后，先与入口的工作人员对话，正准备与车厢里的工作人员对话的时候车子就会开动，与他决斗战胜后他会让路。（再无语）来到里车厢，与暗猎人决斗，并且开始时的场地为暗。战前多准备些暗属性的怪物吧。

出来后追踪猎人到一个铁门前，与那里的人对话他会让路。下去后一个埃及人把刚刚的猎人打倒，原来他是千年道具的守护者，要求试探主角的实力，通过才能得到千年道具。胜利后得到千年项链，当主角触摸千年项链时看到了3000年前埃及，黑暗大邪神四处破坏还有法老王（暗游戏）的影像。游戏说那是这个躯体里的另一个自己，但现在只剩下他一人了，所以要尽快找到千年积木。出来后碰到海马，说主角们只是平凡的决斗者，只有他才有使用神卡的资格，才配得到决斗王的称号，还说决斗者是孤傲的，不需要同伴。之后又是留下高昂的笑声，一直往左出去。

回到广场找依西兹，（最好先回家补充LP&SAVE）可惜只有一个千年道具不能令神卡复活，不过有了千年项链找其他千年道具就方便多了。突然感觉到邪恶的气息，原来是木偶师，他说天马太阳的计划就是令黑暗大邪神复活。与木偶师战斗（一样开始时环境即为暗），战胜后木偶师留下了天马太阳的灵魂卡片。将其还原后天马对主角将其两个刺客打败感到意外，并说一定会竭力让黑暗大邪神复活，之后就消失了……事况紧急，一定要在封印被解开前将三张神卡复活。



利用千年项链之力预测出下一个千年道具在童守码头。出大地图去童守码头，在港口无意听见一对情侣的对话（很搞笑哦）。上船后碰到了一国际影星正向孔雀舞求婚，舞却说如果打倒她就答应，谁知他不自量力地说“OK！”。结果很明显：在舞的鸟人三姐妹猛攻下影星惨败。怎知他还想继续挑战，上前帮孔雀舞打败对方。战胜后舞告诉众人，看到千年道具的守护者在船舱。进入船舱，与第二个千年道具守护者决斗。胜利后得到千年钥匙，之后解放了被困在其中的夏迪。原来，这只是藏在千年道具里的持有者的记忆。夏迪请求主角为了解救世界的危机而战斗，之后其灵魂就消失了。（之前的天马太阳也一样）

回广场找依西兹，利用两个千年道具的力量把石化的奥卡西斯（地狱判官）之天空龙还原。幻神卡会自己选择主人，天空龙则选择了游戏，但游戏觉得在拿回千年积木与另一个自己重见之前自己无法拥有天空龙。于是他决定把天空龙交给主角，并说这是三人友情的羁绊。（这一代神卡在战斗里有配音，很正哦！）

之后预测到下一个千年道具在地下墓地。出大地图去地下墓地，入口处的两位老人不知云云……到下层碰到骨冢，当说明来意后，骨冢说他知道千年道具守护者的所在地，不过要打败他。胜利后出现以基斯为首的猎卡王一行人，看来他们是冲着神卡来的。待他们离去后骨冢告诉众人千年道具守护者在下一层。接着与第三个千年道具守护者决斗，胜利后得到千年环，解放了里面暗貘良的灵魂。

回广场找依西兹，她却告诉大家一个不幸的消息：大邪神的力量越来越大了，必须赶快找到剩下的千年道具。之后又预测到下一个千年道具在中国万里长城出现。从大地图来到中国，长城上的和尚告诉众人长城是世界文物，但要小心里面的迷宫。（汗）正准备进入时却被看守的和尚一句“长城是中国国宝，禁止入内”给打发了。众人下来商量对策，却发现原来长城下的和尚是天马太阳的刺客迷宫兄弟（迷），随之发生战斗。战胜迷宫兄弟（迷）后他的弟弟宫上前要与主角打车轮战……这时海马赶来与主角合力击败迷宫兄弟。（可以选择与兄或者弟决斗，弟比较厉害）不过海马说他的目的只是神卡，并无心帮助主角等人。随后进入长城迷宫和第四个千年道具守护者决斗。胜利后得到千年眼，竟发现里面被封印的是天马太阳的记忆。这时他说出自己是抛弃帕伽索斯这个名字的男人。（汗，这两个名字有区别吗……）于是游戏认为黑暗大邪神的封印就在帕伽索斯城，于是火速赶回广场找依西兹。

依西兹也不敢相信这个事实，帕伽索斯早已在决斗王国后失去消息了，他回来的目的却是……依西兹利用两个千年道具的力量把石化的奥贝利斯克（圣石）之巨神兵复活，不过巨神兵却选择来海马当他的主人。主角正想与海马决胜负来决定谁才是真正的巨神兵持有者时，木马却提出在长城是海马相助才取得胜利的。海马拿走了巨神兵，众人气愤不已，依西兹却认为这是命运。



正准备去找寻千年道具时，本田走来与城之内说，静香想和他去KC看表演。依西兹认为时间紧迫，不能耽搁，但是众人觉得这时候轻松一下也好，于是无视依西兹的意见。来到KC，看到木马正安排BIG5（海马公司五巨头）在剧场中的表演（没办法，谁让他是副董事）。来到剧场坐好后，却发现静香竟是主角之一，还扮演了悲情少女的角色。之后逐一出场的BIG5竟然扮演怪物，（爆笑）之后就是老套的“小MM，你叫破喉咙也逃不了了，嘿嘿”。木马则在一边旁白。这时怪物们向台下的观众挑战，木马请求支援。城之内这个单细胞正准备冲上去时，静香自己跑下来与来救自己的GG团聚。，可怜的主角却要与台上的众怪物决斗。（决斗时的音乐也很轻快哦）战胜后BIG5融合变成五神龙！木马再次请求援助，下去换服装的叽野COS成蓝眼龙骑士，召唤出究极龙骑士一举打败五神龙。事后，在木马决定筹划下一次的表演时，BIG5认为不能再听从这个小孩子的指挥，四处逃离。

回广场找依西兹，终于只剩下最后一张神卡——拉（太阳神）之翼神龙了，还预测到下一个千年道具在考古场。出大地图去考古挖掘场，进入里面一阵地震，看来是受大邪神复活的影响。向龙崎说明来意后，一样打败他才肯让路。（开始场地为荒漠）继续深入与第5个千年道具守护者决斗，胜利后得到千年权杖，并解放了其中马力古的灵魂。他却说守墓一族的使命已经完了，他再没有存在的必要了。随后又一阵地震，看来离大邪神复活的日期越来越短了……

回广场找依西兹，测得下一站遗迹。来到遗迹看见尾木渔太，向他说明来意后，他告诉众人千年道具在深处。继续深入（这之前可以与渔太和羽蛾决斗提升等级），意外地发现暗游戏也在这里，而且还拿下了千年天秤。他看见众人时要求把其他5件千年道具交给他，但马上露出马脚被众人识破，痛扁是少不了的……（开始场地为暗）。胜利后得到千年天秤，并解放了夏迪的灵魂。从他口中得知众千年道具持有者之所以被困在里面都是大邪神的暗之力影响。

回广场找依西兹。在准备复活翼神龙时，天空龙却再次石化。没想到大邪神的力量如此之大，估计海马的巨神兵也是同样的下场，必须马上找到海马，而要令三张幻神卡完全复活只能集齐7个千年道具。去KC找海马，确认巨神兵也被石化后在回来的路上发现猎卡王已经开始行动了。（全部开场时环境为暗）回去找依西兹时碰到了猎卡王（埃及使者）与铝场弟弟在决斗，铝场的弟弟们因为对方成功召唤埃及使者而败阵下来。随后赶到的铝场和主角则分别对付两队人。小心他的怪物防很高，拖得太久的话会被他集齐埃及使者，所以要事前准备些风魔族的怪物。胜利后发现依西兹不见了，铝场用“超能力”得知她去追海马了，并告诉众人他们去童守车站。但猎卡王人多势众，于是吩咐众人去各地召集同伴来解放童守市。去卡店发生小剧情：本田和御枷龙儿齐心击退猎卡王，但事后却为是谁的功劳而争吵，还好随后赶到的众人出面调解。

去各地找同伴，但也伴随着战斗：童守码头（又会遇到那对爆笑情侣的事件）的黑魔导使、遗迹的人形，考古场的喽罗，中国的光与暗的假面、地下墓地的喽罗。找齐后回广场，有了同伴们的支援形势瞬间逆转。去KC剧场又遇到猎卡王（埃及使者），其召唤埃及使者将叽野打败后BIG5居然企图造反，众人上前与之开战。回去与铝场对话，得知海马去了埃及文物展。去童守车站，进入车内遭到猎卡王喽罗的阻挠（LP只有）。五连胜后，看见海马用蓝眼击退猎卡王，主角正要上前相助时海马不领情，认为主角是为了巨神兵才这样做的，但巨神兵已经被石化了……即便如此海马还是告诉主角跟他们一起的女人（依西兹）在里面。于是众人立即进入，却碰见盗贼基斯，他以依西兹要挟众人帮助翼神龙复活。主角无奈只好交出所有千年道具，但没想到千年积木竟在他手里。集合7个千年道具之力使翼神龙复活，而天空龙也随之复活了！与盗贼基斯开战，但意外地翼神龙没有变成战斗形态……盗贼基斯战败后游戏夺回了千年积木，在心中再次与暗游戏相遇。之后暗游戏出现，指出基斯没有使用神

卡的资格而导致拉之神发怒，受到神的惩罚。随后众人将翼神龙（蛋形态）交给主角。突然大邪神的力量进入基斯体内，把千年积木粉碎了。游戏梳张地捡四零八落的积木时，迷宫兄弟（迷）将其中一块抢走，说想要拿回就来天马太阳的城堡。又变回“一个人”的游戏近乎崩溃，但主角说只要去天马太阳的城堡就可以拿回，于是众人马上起程。镜头转到外面：海马的巨神兵也复活了，突然迷宫兄弟（宫）将木马掳走，并要海马去天马太阳城。主角一行人决定与海马协力，但海马依旧不领情，众人无奈只好自己前往天马太阳城。这时千年道具守护者前来，说千年道具拥有穿越时空的能力，要求众人前往中国弄清楚。当今之计只好听从了。

来到中国，突然出现的神官西蒙告诉主角手里的翼神龙还未觉醒。回去与依西兹商量，得知要使用翼神龙必须懂得古代神官文字，而现在懂得古代神官文字的人只有他的弟弟——马力古，但他现在在埃及过着新的人生。一行人决定前往埃及，在埃及见到了里斯度（纹身和尚），得知众人来意后指出马力古不能见众人。正准备硬来时马力古要众人入内。这时马力古正为父母的墓碑祈祷，之后向众人解释翼神龙是最强的神卡，但他要考验主角是否有作为神的持有者的资格。胜利后马力古替主角解放了翼神龙的力量。翼神龙最强的姿态是不死鸟，众人期待着其在帕伽索斯城发挥其无敌的神力。而门外里斯度则说解读古代神官文字耗去了马力古不少时间，希望在其赎罪期间不要再来打扰。再次前往中国，西蒙得知翼神龙的力量觉醒后要考验主角。追踪他来到长城时之迷宫，打倒守门的喽罗（LP3000）后，他会告诉你一个怪物名，要记住哦。5连胜后神官西蒙会问你刚刚的怪物名字，然后就会向你挑战，战胜后他说会在帕伽索斯岛为大家寻找解开结界的办法。ラ－の翼神　之真正能力解放密码：得到ラ－の翼神　后，在游戏家里的机器输入51404976，然后去埃及找马力古解放不死鸟模式，便会发生剧情了。

来到帕伽索斯岛，海马已经先进去了，在坐电梯的时候有个帕伽索斯发型的变相怪杰向你发难（LP10000），3次车轮战后接下来还有两个暗猎人二选一（LP15000）。战后城之内替主角抵挡两个刺客。来到地下，帕伽索斯再次派出“变相怪杰”部队，所有战斗环境开始时为山。一路深入，在门前再次遇到迷宫兄弟（LP15000），战后游戏独自阻挡迷宫兄弟，让主角独自前往帕伽索斯城。来到帕伽索斯城，西蒙告诉主角要穿越无限的路必须拿到魂的光芒，到各地去借助同伴的魂之卡片的力量。

去各地找伙伴决斗：广场——铝场，得到人造人；童守码头——孔雀舞，得到神鹰女郎；地下墓地——骨冢，得到鬼王南瓜怪；考古场——龙崎，得到双头恐龙；遗迹——渔太，得到传说渔人；羽蛾，得到昆虫女王。最后来到帕伽索斯城，进入无限循环迷宫，与6个假扮同伴的喽罗决斗（LP10000），顺序是骨冢，龙崎，羽蛾，渔太，铝场，舞。过了无限循环迷宫后看到海马也在这里，但随后出现的木马却遭到洗脑。海马无法与木马决斗，于是只好拜托主角了。战后木马清醒，不过海马认为要打败大邪神必须要三张神卡，于是决定与主角决斗，战后得到巨神兵。

来到封印之间，遇见幕后黑手帕伽索斯。原来他叫众人来的目的是为了得到决斗者之心作为大邪神复活的供品。他已经得到了游戏的决斗者之心了。为得到最后的心决战（LP20000）。他的心变和直接伤害卡组很棘手，尽量不要令LP受损过度。最后黑暗大邪神的封印还是解除了，帕伽索斯奇怪为什么自己战败的心可以令大邪神复活，依西兹解释那是因为他有一颗真正的决斗者的心。可是面对强大的大邪神主角却已经没有余力了，这时海马、游戏和城之内赶来协助主角。帕伽索斯则将千年积木的碎片交还给游戏，千年积木再次复元。三人强大的力之结晶将大邪神的力量削弱。主角则上前与大邪神进行最后决斗（LP40000）。他的怪物几乎全是恶魔族和黑魔族的，因此战前准备些白魔族和幻想魔族。他的光之护封剑，强欲之壶，激流葬等超级卡的数量高达3张。4星怪物很多2000攻击力以上，以属性相克和装备魔法来拼吧。不过更可怕的是他居然也有3神卡……不能让他有召唤的机会！胜利后大邪神的思想进入了帕伽索斯体内，但没想到他为自己的失败感到耻辱竟要求主角将他封印……三张幻神卡终于将大邪神的力量封印了，帕伽索斯城也因为之前的激斗而倒塌，众人迅速逃离……



通关后追加场景"永恒之间"，里面的NPC都很强，算是对觉得还不够过瘾的高手们的一种补偿吧？（笑）

最强的神卡



3张幻神卡不受任何效果（包括雷霆剑圣，但命之沙漏这样的强化效果却可以）、魔法（装备魔法除外，以及惟一能封神的光之护封剑）和陷阱影响。因此只能靠攻击力来击破。首先，巨神兵的效果对神卡有效，配合暗黑之城每回合闪电+4000的威力可不是说笑的，在后期光封使用频频时更突出其效果。本作中效果变为永续的天空龙可塑性大大提升，要破坏他只能用巨神兵的效果，因为他的攻击力几乎无法超越。（有人提出在对方使用光封之后也召唤天空龙的方法，因为天空龙是随手牌的数量而提升攻击力，所以当他使用三个祭品后手牌所剩无几，而你的手牌却越来越多。）特点是很烦。最强的还是启动不死鸟模式后的翼神龙（强烈建议翼神龙入手后马上去输入密码启动不死鸟模式）。因为本作可以直接将怪物从手中扔进墓地（详情请看墓地效果怪物使用技巧），场上无端端多个4000/4000无视效果的怪物可不是说笑的，而且复活后的翼神龙是R状态，如果配合补充LP的魔法更可以使漫画中的1 TURN KILL成为可能！但在后期的BOSS战还是不要用其效果了吧（笑）。









实用卡入手法

史莱姆	马力古、暗马力古
秒杀之暗杀者	暗游戏、暗莫良
命之倒计时	御伽龙儿
地雷蜘蛛	羽蛾
死者苏生	暗貘良、暗游戏、暗马力古、海马
吸血鬼领主	骨冢
黑炎	暗游戏
巨大化	海马
羽毛扫	孔雀舞

女邪神	暗貘良
激流葬	里斯度、暗马力古
钠祭之魔	帕伽索斯
千眼钠祭	帕伽索斯
魔导镜士	铝场
巨盾战士	暗游戏
洗脑	铝场、决斗机器
蓝眼白龙	海马
完美机械王	乃亚
病毒龙	马力古

隐藏人物攻略

就是永恒之间里的角色，共同特点为光之护封剑，强欲之壶，激流葬，羽毛扫等超级卡的数量高达3张。开始环境即为暗。

西蒙：LP30000，以各类型的4星2000攻击力为主的怪物组成。最强怪物是机械王。只要配合装备魔法就行了。

帕伽索斯：LP30000，以钠祭之魔和千眼钠祭为主的心变卡组，对抗手法是以直接伤害为主的卡组。

夏迪：LP30000，4星怪物部分和西蒙很相似，但高星怪物以神魔族为主，同样不能让他有

召唤的机会。

暗城之内：LP30000，以直接伤害的魔法卡为主，4 星怪物则以战士族为主，因为没有环境适应，所以硬攻就可以了。最强怪物是真红眼黑龙。

海马：LP60000，4 星怪物攻击力都在 2000 以下，但要注意他会不停用强化卡，最强怪物是巨神兵

亚乃：LP60000，4 星怪物以破坏效果为主，但他的怪物里有少一部分的天使族，所以不要改变环境。最强怪物是超级机械王，这个怪物一上场因为效果攻击力会高达3700以上，若加上装备卡绝对是我方的噩梦，准备好陷阱吧。



暗马力古（完成不死鸟的剧情后出现）：LP60000，4 星怪物以墓地效果为主，最强怪物是拉之翼神龙（不死鸟形态）。无破绽卡组。



暗貘良：LP60000，4星怪物以恶魔族强攻为主，最强怪物是黑暗恐尸狂尼古，环境适应攻击力上升至2800，并且有心变效果。多放些白魔族的怪物就没问题了。另外小心他会使用D盘。无破绽卡组

暗游戏：LP60000，4星怪物以黑魔族和恶魔族为主，因此不要在意属性相克了，准备多些装备卡吧，最强怪物是天空龙，拥有破坏对方陷阱的强力怪物。因此我方怪物因以战士族为主并迅速改变地形环境为草原。无破绽卡组。

实用技巧

关于里侧表示

因为电脑AI偏低，所以当怪物是里侧表示时无论攻守状态都会来攻击。利用这点就可以用“暗の访ね”或黑暗城堡效果将怪物再次变为里侧表示，进一步发挥防御力高的怪物的实力。

关于心变和洗脑

由于洗脑的控制权只有一回合，所以洗脑来的怪物拿来攻击是最笨的做法，用来牺牲作祭品或用射蛋龟充分利用。心变由于是永续的，就作为你的主力怪物也不错哦。

关于LP

因为本作 LP 不会自动回复，因此最好放些补充 LP 的卡，首推当然是治疗之神，天使的血也是不错的选择。

黑洞、大岚使用技巧

当需要牺牲召唤高级怪物时，不妨先把怪物牺牲，然后使用黑洞或大岚，然后再派出高星怪物上场直接攻击，实际上就是利用游戏设计的漏洞。

墓地效果怪物使用技巧

有些效果怪物是回合初时怪物在墓地最上面的话会在空位上复活或者增加其他怪物，你可以故意把他从手里扔进墓地（查看怪物右边那个选项）下回合启动他的效果了。

液态史莱姆

使用效果后会变成两只，如果在下回合使用"暗の访ね"，或黑暗城堡效果的话，会激增至4只哦，甚至可以无限循环，这样就不愁没有牺牲品了

第一回合直接伤害

当效果怪物的效果为直接伤害对方时（例如宇宙兽战士），第一回合就可以启动效果。

游戏中的最强

名字	№	种族	属性	攻防	コスト	密码	备注
地雷蜘蛛	367	昆虫	森	2200/0	384	94773007	四星最强攻击力
巨盾战士	758	战士	土	100/2600	532	65240384	四星最强防御力
恶魔的召唤	22	恶魔	暗	2500/1200	279	70781052	六星最强攻击力
机械蝙蝠	799	机械	风	2500/1600	279	48766543	
千年之盾	362	战士	神	0/3000	999	32012841	五星最强防御力
迷宫之壁	366	岩石	土	0/3000	585	67284908	
暗黑之城	83	恶魔	暗	1200/2500	493	00062121	
假面魔兽	680	恶魔	暗	3300/2500	168	48948935	八星最高攻击力
超级机器王	236	机械	炎	2700/2200	43	?	



究极幻想曲

文：邪魔天使

——《最终幻想战略版ADVANCNE》剧情小说

那是比诺亚方舟更久远的，剑与魔法繁荣的世界

这是一个被称为古代基尔提亚的时代

伟大的魔法文化与大洪水一起消逝

但还存在着晓知那个时代诸多事情的方法

那就是被时之权利者用黑暗力量封印起来的古代文书

葛兰·格里莫亚

在如今的世界，到底还残存着多少本还不得而知

但据说得到那本书的人能拥有改变这世上一切的力量

许多人为了得到那个力量而在全世界探寻

但最后还是没确认其存在与否

不知从什么时候开始，人们这样称呼那伟大的魔导书为

FINAL FANTSY
"究极的幻想"……

BEGINNING

这只是一个普通的小镇，这只是一个普通的学校，而我也只是一个普通的小男孩，一个才搬到这个小镇的小孩，一个转校生。每天都过着普通的生活，我的愿望只有一个，那就是每天都快乐……

下雪了，不知为什么，我是如此地喜欢这些白色的六角形的小精灵。喜欢它们静静地埋藏在夜空的缝隙中，喜欢它们的香味，喜欢它们与星星的细语……

我就是这样一个小孩，一个爱幻想的小子。

"哇，怎么会这样，这个组太弱啦。居然和这些家伙一起，真是无聊之极。"

雪停之后打雪仗似乎已经成了小孩子们必玩的游戏，不过莱鲁似乎对这次分组极为不满。

"呀？今天又和你的熊先生一起呀？"莱鲁满脸嘲讽地看着缪特的衣服上的图案。缪特是个长得很纤细的小男生，清秀的相貌、白皙的皮肤、个子不高、平时也少言寡语，正好成为一些调皮小孩欺负的对象。我看不下去了，上前拦在缪特的面前。

"喂，转校生！"

"让开，反正这小子也不会还嘴，就像个女生。"显然，对于我的突然介入，莱鲁与基内斯很不高兴。

"您能不能不这么说？听上去像性别歧视，简直就是瞧不起女性嘛。"红发美女班长丽兹那凌人的气势总能让人心惊胆颤，由于个子高，站在这些小男生面前十足一个大姐头的派头，"你不是讨厌你们小组吗？那好，我和你交换，这样该满足了吧？还是赶快开始游戏吧，你还是报一下自己的名号吧，老是被人叫是'转校生'！"

"我叫马修。"对于女士，我从不失风度。

"对不起，马修。"

"你不用道歉呀，又没做错什么。"我笑着对缪特说，但换回来的还是一阵沉默。

"老师，我们准备好了，开始游戏吧。"看丽兹的架势，是要好好教训教训那帮无礼的家伙。

随着老师的一声哨响，游戏开始，不过莱鲁那帮家伙显然都冲着缪特去的，一个个雪球都打在缪特身上，缪特只能频频躲闪。

"痛！"一个雪球飞来打在缪特的额头，缪特痛苦的蹲了下来。

"啊！额头破了！"看到缪特额头上渗出的血，我惊叫起来，"雪球里包有石头！"

"为了胜利就可以不择手段？你们真是低级！"丽兹露出不肖的神色。

"你说什么？白毛女！"

"你在说谁！"像是只被踩到尾巴的猫似的，丽兹尖叫道。

"明明是染的嘛，你的头发原本不是全白吗？"

"嘿嘿，老太婆！老是打扰我们！"

"说什么！"我可以清楚地看到丽兹的身体在颤抖，看来真的说到她的痛处了。

"给我适可而止！莱鲁、科林、基内斯，跟老师来一下。缪特，伤口还好吧？"一场即将开始的恶战，好



在有老师的介人才平息了下来，“解散，你们可以回家了。”

听到这句话我才松了口气。

“那，那个……谢，谢谢……”缪特的感谢之辞都是如此小声，看来以前很少有人帮助他吧。

“我最讨厌那些欺负弱小的家伙，像个傻瓜！”丽兹还在对刚才事耿耿于怀。

“接下来你要做什么，缪特？”为了转移丽兹的注意力，我急忙转换话题。

“我，我想去买书，能不能一起……”缪特越说越小声。

“真是对不起呀，今天不行，我弟弟才出院。”我摇了摇头，一脸的抱歉。

“出院？你弟弟病了？”丽兹还是那么大嗓门。

“他生下来身体就很弱，不能走、跑，老是来往于家和医院之间。”

“啊……真是太糟糕了。”丽兹惋惜地说道。

“那你要买什么书？”我还是想尽量让缪特打起精神来。

“嗯……我也不是很清楚，好像是写着什么魔法呀、怪物呀之类的书。”

“那，请你能不能把书带到我家来呢？德内德……也就是我弟弟，一定会很高兴的。”

“这……可以吗？”好像是第一次受到别人的邀请，缪特有些不安。

“丽兹也来吧。”

“嗯……好吧，今天又没事做……那我就去吧。”

“那就这么定了，我的家你们知道在哪吗？”

“黄色墙壁的那个房子吧？”丽兹看来还没忘记。

“呜……嗝。”

来到镇上就看到一个满身酒气的醉鬼，如果我记得没错的话，那应该是缪特的父亲。

“真讨厌，大白天酒喝得这么醉醺醺的。”丽兹捏住了鼻子。

“哟，这不是缪特吗？我是你老子呀，希德·兰德尔大人！缪特……怎……怎么啦？这个时候……怎么没在学校？哦……嗝，缪特，你是不是想和你老爸喝一杯呀？嗝。”说着希德如烂泥般地靠了过来。让外人看到父亲的丑态，缪特的脸一下子就红了。

“酒真是极品……讨厌……大……家……会忘的……嗝。”显然这人已经语无伦次了。

“那明天再说吧。”缪特已经是赶人的口气了。

“哦，哦，那我还喝一点……就一杯……”说着希德摇晃着，脚打着8字离开了。

“……自从妈妈死后，他就一直那个样子，真是邋遢。”缪特无奈地看着父亲的背影说道。

“缪特的家……爸爸和妈妈的感情真的很好呀，好了，待会见，等你们哟。”为了不让德内德等得太久，我必须走了。

“缪特……你有多了解马修？”丽兹问道。

“唉？”

“虽然看到缪特爸爸是这样子有点吃惊，不过马修他……父亲却已经去世了……”

“德内德！”该死，还是晚了，一定会被埋怨的，气喘吁吁地打开门，就看到撅着嘴的老弟。

“你回来啦，哥哥，你晚了。”

“在学校打雪仗，全身都湿了。”我只有作着无力的解释。

“打雪仗……反正老哥你只会被打。”

“只是不习惯雪里活动，你老哥我是有点运动白痴。”对此我一点也不觉得有什么不好的。

刚好，缪特与丽兹的到来解了我的围。

“你朋友？你叫他们来的？”看来德内德还不敢相信老哥这么快就交到朋友了。

“他们说找到一本很有趣的书，要拿来给我们看看，你不是很喜欢书吗？”

“打扰了！”一听那大嗓门就知道是丽兹，“你好，你就是德内德吧？我叫丽兹，你哥哥的同学，这位是缪特，请多关照。”丽兹连珠炮似的自我介绍一下子将德内德弄懵了。

“缪特，书呢？”我赶紧问道。

“这里，不过书店的老板也不知道这本书叫什么。”缪特无奈地摇了摇头。

“哦……比想象中的还要古老啊，啊，就放这里吧，德内德也看得见。”说着我将古书摊在地上。

奇怪的古代文字，另类的种族，圣兵器石中剑、究极的黑魔法创世……一瞬间我们就被吸引到了一个幻想的世界中，不过……

“真不知道写的是什么，这些语言是魔法咒文吗？”我敲着脑袋看着书上的“乱码”耸了耸肩。

“这应该不是假的，看，这不是魔法阵吗？”丽兹指着一个圆形的图案说道。

“阿鲁塔·特隆，森德斯·卡米拉……好像真的是魔法耶！”缪特也激动不已。

“魔法，真是太好了，如果我能使用就更好了……”德内德略有所思地喃喃地说道。

“哦？德内德好像也很在意的样子。”对于弟弟居然有这种想法，做哥哥的我都不免有些惊讶。

“如果我能使用魔法的话，那哥哥在运动方面就没那么白痴了。”

“喂，不要说这种奇怪的话！”真不知道这小家伙一天到晚在想些什么，我可不希望他来个误操作把我变成青蛙。

“哈哈，这不会是真的。”德内德难得地露出了笑容。

“但是，如果这本书上的世界如果是现实，那该有多好。”怎么连缪特也被传染了？

“我讨厌，只是书罢了，每个人的生活方式早就被

决定了！”丽兹果然是个很现实的女孩。

“那丽兹喜欢什么呢？不会是漫画吧？”

“我喜欢的是游戏，我喜欢手握利剑与强大的怪兽战斗。怎么样，很有趣吧？”说到自己喜好之处丽兹脸放红光，还不时做出双手握剑的姿势挥动几下。

“什么游戏？”

“是啊，什么游戏呢？”丽兹陷入沉思。我昏，原来这家伙也是在白日做梦呀。

“《最终幻想》，如果是我的话，就玩那个。”缪特说道。

可以说这是我到这个小镇上过得最开心的一天，大家聊天、谈心，连我那不喜欢生人的弟弟都显得很兴奋。躺在松软的床上，我很快地就进入了梦乡。我做了一个梦，梦见自己飞了起来，梦见我来到那本古书中的世界，一个剑与魔法的世界……我并不知道，我的命运已经因为一个小男孩的一个幻想而改变……

第一章 异世界

这是哪儿？看着周围那用黄色砖块砌成的房子，咦？我身上怎么无端多出一件皮甲和一把剑呀？我的脑袋里充满了无数个问号。晃了晃头，确认我不是头晕；揉了揉眼睛，似乎不是眼花；用力掐一个胳膊，痛！看来这也不是一个梦。用力跺了一下地，我确信我站在了一块实地上。茫然地，我向前走着，我感觉我现在就像是一片从树上飘零的树叶，是那么地无助，不知怎么，有种想哭的冲动。深深地吸了一口气，还好，看来这里的空气跟我居住的地方差不多，不过多了一份泥土的味道。一切是那么陌生……但又是那么熟悉，我觉得我应该在什么地方见到过这些建筑，但……一时我又想不起来。就这样我漫无目的地走着，周围是陌生的种族，人类还有一些像小猪和狗的家伙，我不知道我是否会在这个世界被逼得发疯，现在我能做得就是尽量让自己冷静下来；另外，就是找个人问一下，了解一下具体的情况。

“痛！”仿佛装在了一堵墙上，我被震退了几步，不过从接触的感觉上我确认我撞上的是一个人。也许是被周围的事物所吸引，我已经忘记我现在是在熙熙攘攘的大街上。

“对，对不起……啊！”刚想对面前的人道歉，但我抬起头来时不禁失声叫起来，“蜥、蜥蜴人！”

“你说什么？小子！”看来面前这位先生对我称呼他为“蜥蜴”大为光火，我清楚地看到他额头上的青筋由于充血而凸了出来，火红的皮甲已经不能包住他那鼓出的二头肌，纠结的肌肉可以看出这位“蜥蜴”先生是个练家子，顿时我的额头上冒出了无数冷汗。

“唉？那个……”面对这个巨汉我觉得我的声音有些颤抖，而且掌心也有些发冷。

“居然叫老子是‘蜥蜴’！嗯？是不是？”“蜥蜴”先生一把抓住了我的衣领，如此“零距离”的亲密接触，我清晰地闻到了他那让人作呕的口臭，几乎把我熏到，不过我还是得强忍着努力挤出一丝微笑，我敢用性命打赌，我现在的笑一定比哭还难看。不过我不得不这样，免得他那如铁锤的拳头招呼到我身上，那我就真的吃不了兜着走了。

“库啵，终于找到你啦。”看着眼前这个张着一对翅膀的小猪状的家伙我不禁哑然，我什么时候认识这家伙的呀？

“你带来的？”蜥蜴先生指着我问那小猪。

“他刚从乡下来，还不知道你们邦加族的事情，还不快点道歉！”小猪拉了一下我的衣角。

“啊……嗯……对不起。”就这样，我就稀里糊涂地道了歉。

“看在我的面子上您就原谅他吧。”小猪满脸堆笑着搓着手对眼前两位邦加族道歉。虽然我不知道这只小猪的面子有多大，不过他能为我这个陌生人挺身而出我还是非常感激的，待会一定要好好谢谢他。

“还不快走！”小猪向我使了个颜色，我顿时会意，不过我们正要离开的时候一只手搭在了我的肩膀上。

“看你的打扮，你应该是个士兵吧？那好，这里正好是进行‘契约’的好地方，没意见吧？”

等，等一下？士兵？契约？说的什么呀，我完全不明白！不过就在那只小猪满脸自信地说了一声OK之后，我似乎明白了一点，不就是战斗嘛。

“No、No、No，不要这么肯定，可是有裁判在的哟，今天的规则已经决定好了。”小猪右手食指不停地摇晃着。

裁判？规则？我的头现在更晕了。

“现在可是在契约里，你居然这么悠闲，真是个逍遥的家伙。”对于小猪的这句话我只能对以苦笑，老大，现在完全没搞清状况，你居然还说我悠闲？真是冤死我啦！

“今天的规则是‘道具使用禁止’！不确认好可是要吃大亏的，看，可是有裁判在旁边看着的哟！”

我觉得我已经对这个世界上的东西有点习惯了，因为当那位身着盔甲，骑在一只奇怪黄色大鸟的“裁判先生”从天而降时我并没有发出惊叫、晕倒，或是用树杈戳他以为他是大X。我只是眉毛稍微扬了一下，我真是越来越佩服自己的适应能力了。

“契约就是战斗，还有不能违背的规则，那个身着铠甲的骑士是裁判，他会监视整个契约的进行……”就这样念叨着，很快地就进入了战斗，而那个小猪声称担当支援工作，天知道他会做出什么支援来。



“嗤！”该死，那个红衣邦加族一定是个拳法高手，划过的拳风将我的衣袖划破了一道口子，犀利的劲道割得我手臂隐隐作痛。还没等我站稳，红衣邦加族的腿就向我横扫过来，看来我躲不了这一击了。

“雷暴！”小猪伸出的手飞快地画了一个五芒星的魔法阵，我顿时觉得脸有种麻麻的感觉，还没等我反应过来一道闪电就从天而降将那邦加族击退了五步。

“千钧一发……”我长长地吁了口气，抹

了一下额头，上面全是冷汗。好，现在该我反击了！此时不上，更待何时！抓住这个破绽我一阵急攻，在我如狂风暴雨般的突击之下邦加族被逼得连连后退只有招架的份。

"最后一击！"我的剑在空中划了一个优美的弧线重重地砍在了红衣邦加族身上，"成功啦！"

"可恶！真不甘心！看来只有使用回复道具了。"红衣邦加族从怀中掏出一瓶红色药水涂在伤口上，虽然我知道规则是禁止使用道具，但接下来的事情还是出乎了我的预料：一声哨响，裁判掏出一张红牌将那家伙罚下，然后将他——扔到了监狱！虽然这种规则极像我们那个世界的一项世界性运动——足球，但……足球即使犯了规也不会下监狱吧……真是暗自庆幸我忍住了使用回复物品的欲望。

"你好，我叫莫布兰，你呢？"那只小猪忽然对我说道。

"那个……我叫马修，很高兴认识你。"现在我已经完完全全明白了，我确实是在另一个世界里，而且我也想起来了，为什么这个世界里的东西是如此熟悉。那是因为，这个世界就是缪特买的那本古代文书中的世界，一个叫"最终幻想"的世界！

"哦？"听完我讲述的事之后，莫布兰双手抱在胸前跺着脚陷入了沉思，"你说这里是一个充满勇者、冒险故事的'玩具'而已？那么现在你是置身在一个'玩具'中咯？"

"我也不是很明白，游戏就是这样吧……"

"呵呵，虽然听上去有点愚蠢，不过听上去很有意思的样子。"

"这是真的！"我可不想让人认为是傻瓜，但当我想到我以后该怎么办时，又一次泄了气。

"我想听更多的事，况且我们能够见面也是一种缘分，反正我会尽全力帮你的，你叫马修是吧？好，跟我来。"说着莫布兰就拉着我来到了一个小酒吧。

迎面而来的并不是葡萄酒的酒香，而是红木特有的香味，一张巨大的木桌前围着一群人，并且种族各异。戴着尖尖的帽子的魔法师摸着他手中古老的魔法书，看年代已经很久了；身着紧身皮甲的武僧正在擦拭着精钢的拳套，还有跟莫布兰一样是莫古利族的魔物使，把玩着铃铛与其他人攀谈着。对于我的出现他们只是稍微瞥了一眼，然后又转入自己的话题。

"这就是我们组织的聚集地，怎么样？我们的工作可是很有趣的哟，而且干的都是一些常人不能理解的事，也许能找到让你回去的好方法，来让大家认识一下。喂，伙计们！有新人加入啦！介绍一下，这位是马修。"

"请多关照。"我很有礼貌地鞠了一下躬。

"待会我会和几个成员帮助你完成任务，为了帮你找到回去的方法，工作是必要的！"

"对了，莫布兰，我们的组织叫什么名字？"我问道。

"我的组织是个小组织，还没名字呢。"莫布兰嘿嘿了一声，"对了，马修，你想到什么好名字没有？"

我？突然叫我想个名字对我而言真的有点为难，不过既然组织的老大叫我想，就想一个咯，嗯……

"就叫坚果吧。"废了九牛二虎之力我终于想出了一个奇怪的名字，是我最喜欢吃的东西，没想到居然通过了……

"OK，就叫坚果！现在你首先要习惯这个地方，欢迎来到伊瓦利斯。"伊瓦利斯？那不是我所居住的小镇吗？

第二章 初登场

"走啦，你的第一个任务！"莫布兰过来拍了拍我的肩膀，很快，我知道我的初次任务就要开始了。

任务了解，排除开始……

当我的剑慢慢划过那个不幸的家伙的身体时，我的嘴角露出了一丝微笑。他满脸痛苦地倒在了地上，由于力道强劲，他的身体不禁抽搐起来，嘴角挂着白沫，从翻白的眼球上可以看出这个人已经晕厥了过去。他应该感到庆幸，这个世界是不能杀人的，而且我也只用了五分力道。轻轻地，我将剑插入剑鞘，然后拍了拍肩上的灰尘。

"干得不错！这下我们应该能进入组织竞争了。"

"组织竞争？"看来还有很多事我还不了解，但很快地我就知道了其含义。想必是这个世界上各个组织都在为了能扩大自己的势力而相互竞争吧，其手段多是低价卖出情报之类，而之后莫布兰的话也证明了我猜测的确实没错。

"那岂不是会跟其他的组织发生摩擦？"我问道。

"有时会吧。"莫布兰耸了耸肩。

"我不会拖你后腿吧？"

"怎么会！不要在意，不过以后就会更忙了，你要有所觉悟哦。"莫布兰调皮地向我吐了吐舌头，被他这么一逗我大笑起来，顾虑也全消了。

之后的任务我已经开始逐渐适应，中途也出现了救火和从盗贼那儿把鸡夺回来的小插曲。经过多次的战斗我觉得自己也变得强大起来，在这剑与魔法的世界我似乎已经找到以前所没有的那种成就感，但是我的心中还是只有一个目标——回到原有的世界。即使这个世界里我有多强多厉害，那只是一场梦，因为我根本就不是原来的我！我想回到那个真实的世界。想到这，我不禁握紧了手中的剑……

最近的盗贼似乎逐渐猖獗起来，为此，我与莫布兰根据之前找到的线索与询问到的情况来到了努贝斯森林。现在的我已经具备了职业猎人的敏锐感觉，很快地我就发现了一些蛛丝马迹。

"终于露出物理尾巴啦，你们这帮骗子集团。"一个女声高声响起。

咦？这个声音为什么是如此熟悉，仿佛在哪里听到过？我赶紧加快了脚步。

"切，真是麻烦的家伙。"

"哼，如果不'麻烦'，这买卖就做不成了。"听到这儿我终于知道了，能够发出这种高傲得如同女王的声音的人，只有一个，那就是丽兹！

"马修？"对于我的突然出现丽兹有些吃惊，显然她还没有作好在这种场合下与我见面的心理准备。

"你们认识？"丽兹身边那位维埃拉族的女性问道。

"是啊，是'那个世界'的……"提到"那个世界"丽兹的声音小了下去。

"你在这里干嘛？"我问。

"听说附近藏着一群小杂碎，之前我早就注意他们了。马修，这里很危险，你最好退下去。"看来丽兹还把我看成是以前那个处处被她保护的懦弱小子。

"不，我要帮你，我也是来抓这些家伙们的。"我举起手中的剑以表示我的话所言非虚，"不过还真没想到会在这碰上你啊。"

"我也一样。"丽兹轻笑了一下，"而且你还在组织里仕事，真让我有些吃惊。"

"吃惊？这很奇怪吗？"

"是啊，因为你在原来那个世界不要说吵架了，就连问你姓名你也不会回答的。我认为这样也不错，马修也被这个世界改变了。"

是吗？我改变了吗？也许吧，这可能是这个世界给我带来的惟一好处吧。不过战场上分神真的是大忌，就在我们谈话的时候一个小贼悄悄地拉起了长弓……

"小心！"我飞身挡在了丽兹前面，铛地一声格开了那支射向丽兹心脏的箭，该死的家伙！我不禁怒火上升。

"双刃斩！"我高高跳起，躲过了另一支飞箭，空中一个空翻，猛地用剑划出一个十字型的剑光。与此同时，凛冽的剑气将地面划出了两道痕迹，而双刃斩形成的真空气流狠狠地击在那个小贼身上将他击飞有十几米远。

"哼，这种程度……"我冷哼了一声，但跟这个家伙相比我还是更担心丽兹，"你还好吧？"

"呵呵，被马修你担心我总觉得有点奇怪呀。不过……谢啦。"丽兹的脸上终于露出了笑容，阳光透过树叶间的空隙照在她漂亮的红发上映出淡淡的金黄色的光晕，越发显得她的美丽，我不禁有些看痴了。

"让我介绍一下，这位是我们组织的成员，夏拉。"丽兹指着身旁的维埃拉族女性说道。

"你好，我叫马修。"我这时才回过神来。

"就是刚才说的'那个世界'的朋友。"丽兹向夏拉介绍我们，不过当她说"那个世界"的时候我觉得有点别扭。

"对了，丽兹，你……你认为这个世界是什么？"我想确认一下。

"我还以为马修你知道呢，这里是游戏的世界，《最终幻想》的世界。不过与我们之前想的来游戏的世界有点不同，就连我们之前所住的小镇伊瓦利斯也变成游戏的世界了。"

"为什么会变成这样呢……"我陷入了沉思、

"这个问题我还没想过。"对于丽兹如此直接了当的回答我差点没跌倒在地上，"因为根本就没考虑的意义。"

"因为丽兹根本就不想回到原来的世界。"忽然一旁默不做声的夏拉道出了原委。



"夏拉说的不错，要回去……真是抱歉。"

"难道丽兹就想一直呆在这里？"我急道。

"我很喜欢这个世界，难道马修很讨厌吗？"丽兹忽然一反问我还一时语塞，对于这问题，我真的还没想过……

"如果你想回原来的世界随便你，不过我不会帮你，夏拉，我们走。"不过她走了几步又回过身来，原以为她改变主意了，但她却说道，"马修，也许我们会再见面，不过我还是要说一声'再见'，但……能够见到到你我真的很高兴"

我呆呆地望着丽兹远离的背影，不知为什么，想要她留下来的话就是说不出口……

"丽兹……为什么？我还是没明白啊……"

第三章 水晶

怎么这几天发生的事情这么多？刚捣毁一个团伙怎么又来一个？还有那奇怪的魔道士。不过跟什么东西过不去都好，就是不要跟钱过不去，现在组织急需用钱，而且我发现我对任务的热情是越来越高了，难道真的被丽兹说准了？

今天没事，我独自一人坐在小酒吧里享受着难得的轻闲，虽然我还没到喝酒的年龄但我还是要了一杯葡萄酒，透过烛光欣赏着那红的像血的液体，阵阵酒香传来，我觉得就是闻着这些香味我都要醉了。

"马修，想什么呢？"莫布兰突然出现，让我差点将那杯酒打翻。

"想下一次的任务，下次会做什么呢？"

"呵呵，看来你还乐在其中啊。"莫布兰笑了。

"是啊，在我那个世界我有好多事都不会做。像使用魔法，击退怪兽这些事我也是很希望自己能会的。"

"那何不就留在这个世界为了成为一流的组织而奋斗呢？马修你在契约中的表现不是很好吗？你一定会成功的。"

一流的组织？哈哈，听上去很了不起的样子，是啊，成为最强的组织也不错嘛……

"马修，你是个很棒的孩子，在'那个世界'也是一样的吧？不过我呢，就没那么可靠了。"说着莫布兰苦笑了一下。

"没有那么回事！我非常感谢莫布兰你呢."我急忙解释。

"算啦，你就甭为我操心啦。"莫布兰摇了摇手，"马修你感到很不安吧，我很明白你的感受。"

"在努贝斯森林碰到丽兹的时候，我就非常想回去了，我以为丽兹会与我一起寻找回去的线索，但她的想法却跟我完全不一样……"我这时才感觉到我是如此的孤独，我的身体在颤抖，我能感觉到握成拳的手指的指甲已陷入肉里，似乎已经闻到了一丝血腥的味道。

"马修是马修，别人是别人！只要自己决定就行了，呵呵。"莫布兰拍了拍撂的肩。

"这个我还是明白的，但我能回到原来那个世界吗……如果世界一直保持这样怎么办？"

"不用着急，慢慢来！"

看来也只好如此了，一口也吃不了一个胖子，只好

慢慢来吧。

"怪兽狂暴化？"我皱起了眉头，似乎我一来到这个世界后我周围就一直围绕着一些奇怪的事情，看着周围被击倒的怪兽我觉得一定有什么原因。

"怪兽狂暴化一直都这么频繁吗？"我问莫布兰。

"在我接的任务中偶尔会有几个。"

"哦？那到底是什么原因呢？"我摸着鼻子陷入了沉思。

"有几个假说，我相信其中的水晶说。"

"水晶？"又是一个新名词。

"传说那是皇宫所制作的具有魔力的结晶，在它那强大魔力的影响下，其周围的动植物都会变得奇怪起来。"莫布兰解释道。

"也就是这周围有水晶？"我问。

"我也不清楚，也许只是传闻而已，也许是事实。不过据说那东西是在空间的狭缝中制造出来的。"

"空间的狭缝……水晶……"我似乎看到了一些线索，也许这个水晶与我能否回到原来的世界有莫大的干系。

第四章 神兽

"我有时会看到尤雷河的河水会弯曲，但其他人却说从没看过，请告诉我真像。见习时之魔道士玖拉。"

河水弯曲？空间异变？时间狭缝？我顿时觉得这个消息的重要性，于是赶紧来到了尤雷河，但令我失望的是并没有看到什么扭曲的情况。

"嗯？是我的错觉吗？"我仿佛觉得河流弯曲了，"啊！河流……"

我清晰地发现了一个形似黑洞的东西晃了一下，河流也在一瞬间变得极为扭曲，突然黑洞扩大我眼前一黑然后就什么也不知道了。

"这里是……"当我醒来的时候发现自己在一个巨大的遗迹里，敲了一下头尽量让自己清醒一下，"啊！那个是……"

我的眼前出现了一个巨大的半透明的石块，难道……这就是传说中的水晶！那这里岂不是……空间的狭缝！我慢慢地靠近水晶，伸出了手，但就走我的手就要碰到水晶时一个苍老的声音响起：

"接近楔之光的人哪，你的名字叫什么？"

"谁？"我的手马上缩了回来，紧张地望着四周，没有一丝"生"物的迹象。

"再问一遍，你的名字。"

"啊！"我失声叫了出来，一个高大的巨大机械型士兵突然出现在我面前。

"我是神兽法姆弗瑞特，水晶的守护者。"

不过从这位神兽先生身上散发出来的杀气来看，他肯定认为我是来偷水晶的了。

"吾主之命，侵入者，排除！"

去他的！我连水晶到底是什么都不知道怎么会来偷水晶？不过与这蠢货的战斗看来是在所难免，好，既然你出手那我也不会客气的！

神兽不愧是神兽，它的攻击毫无破绽，虽然将他身边的喽罗打倒了，但是它一个人对付我们还是显得游刃有余。

"马修！魔法剑！"莫布兰的一声魔法剑提醒了我。

"吾主雷帝拉姆，赐吾划破天地一切的利剑，爆裂，雷光刃！"莫布兰使出雷系黑魔法的最强绝技，我清楚地感受到周围空气中电流的流动。因为对手是机械系，对于雷魔法的抗性应该很弱吧。

莫布兰的雷电击到我的剑上，我决定利用这一击作最后的了断，最后一击，不能出错！

"伟大的天剑神巴姆鲁克，赐吾斩断一切之力，禁断，雷神双破斩！"当禁断的雷神之剑出手时我知道我已经不能再进行攻击了，莫布兰也因为法力使用过度而气喘吁吁地坐在地上。不过老天有眼，在我孤注一掷的一击之下神兽居然停了下来，呼，好险……

"告诉我，水晶的含义！"由于疲惫与不安，我的声音听起来有些沙哑，但还是掩饰不了心中的激动。

"楔是连接世界之物，而我们为了守护这个世界，我们与白色生物同时出生。"

"白色生物？"这是什么东西？我从来没听说过。

"我们的力量之源，擅长机工的白色生物……"当神兽说出这句话时我终于恍然大悟，在这个异世界伊瓦利斯，除了一种种族是白色、而且还擅长机械的就没有其他了，那就是莫古利族！

"如果他们希望的话，我将赐予你我的力量。"

看着手中那一块淡蓝色的结晶，我似乎觉得我离事实的真相越来越近了、

"缪特？"我吃了一惊，刚才的空间扭曲我居然看到了缪特的身影，而他的穿着是那么的华丽，就像一个贵族。

"楔消失的时候这个世界也会消失，别的世界将会出现。"一个熟悉但又陌生的声音响起，"谁？难道别的世界就是原来的世界？"

回应的我的只是一片寂静，空间再次扭曲我又回到了尤雷河边，望了望四周，发现刚才没什么两样。

"楔消失的时候别的世界将会出现……但现在这个世界还是原样，看来还有其他的水晶存在。也许将全部水晶都打破的话，我就会回到原来的世界了……"

而此时的皇宫却出现了缪特以及希德的身影，但缪特俨然一副贵族打扮，而希德也不是那副酒鬼的样子，身着骑士铠甲显得英武稳重，但最重要的是缪特的母亲也出现了，这个本该死去你女子……虽然贵为女王，但在缪特面前她却是最温柔最善良的母亲。



"强化规则吧，妈妈，好吗？"儿子请求母亲道。

"当然可以，为了你妈妈原意做任何事。"蕾美蒂笑着对自己的儿子说道。

"可是陛下……就这么轻易地……"虽然希德是蕾美蒂的丈夫，但对方毕竟是女王，在

这种场合下，希德还是不能直呼其名。

"已经有一块水晶被破坏了。"蕾美蒂厉声道。

"什么？那是真的吗？"显然，对于水晶被破坏这件事希德还一无所知，"明白了……这样的话这次强化规则其他裁判们也不会有异议了。"

"拜托你了，希德裁判。"女王向裁判长投以满意的目光。

最近街市上人们对皇宫强化规则议论纷纷，对于伊瓦利斯而言规则就是一切，即使再不满也无法违背，不过我更感兴趣的是那个反规则的流言，那个叫艾泽尔·巴鲁比艾的家伙，虽然这家伙正在被通缉中……

很快地通过我的关系网我找到了艾泽尔的一些蛛丝马迹。

"刚好赶上。"当我赶到现场的时候那帮家伙还没有将艾泽尔抓住，我不禁松了一口气。只要没被抓住就好办，凭我的能力很快就能将他救出来。

"哎呀呀，好险，自我介绍一下，我叫艾泽尔·巴鲁比艾。"艾泽尔不慌不忙地边拍打着袍子上的灰尘边对我说。

"我叫马修。"

"真是太感谢你啦，不过现在我没时间这么轻松，我得赶快闪人。"

"追你的人是谁？"我得尽快赶在他开溜之前问几个问题。

"那个呀，我是个天才嘛，又有名。"艾泽尔有点答非所问，所以我换了一个话题。

"好像在嗯莫族里面他们都叫你'怪人'……"

"哼，不过是单纯的嫉妒罢了，唉，这真是天才的宿命啊。"对于他的回答我已经是瀑布汗了。

"艾泽尔·巴鲁比艾！"突然希德出现在我们面前，对于这位裁判长的突然我毫无心理准备，而且他又是缪特的爸爸。

"我想听一下你创造出的反规则的事情，能跟我走一趟吗？"希德很有礼貌地说道。

"我非常郑重地拒绝您，抱歉，我讨厌死板的家伙。"不过正当艾泽尔要离开时发现希德已经定下了规则，"这就是裁判长所使用的高级规则，如果我使用任何术的话马上就会被扔到监狱里去，好怕，好怕。"

"既然知道的话就快跟我走，我是很讨厌用暴力的。"希德加重了说话的语气。

"没办法，真不想在这里使用啊，看好了小子，反规则！"艾泽尔从袖子里掏出一张红色的卡片，还没等我反应过来他就在我面前消失了。

"居然把高级规则的效果抵消掉了，看来天才不是白叫的。"对于能从自己手下逃走的家伙，希德也发出了由衷的赞叹。

但是就在我回到我们组织的小酒馆时，居然在那里碰到了艾泽尔！不过从他的话中我能听出他对这种随意增加规则非常反感，他还告诉了我他的店在哪里，这样我就能随时去买反规则卡片了，这对我如何找出事实真相真是雪中送炭。

第五章 真相

由于新的任务我来到了火山地带罗达山，周围炽热的气流让我差点喘不过气来，汗滴掉在地上嗤的一声就化成了一道水汽。

"啊！"忽然我的脚下一片强烈的震动，"地震？还是火山马上就要喷发了？是空间扭曲！"

没错！这次我看得很清楚，这里也有水晶！

"蝴蝶？怎么会有蝴蝶在这里呢？"当我来到空间的狭缝遗迹时我看到四处飞舞着金黄色的蝴蝶，它们的翅膀发出金色的荧光，将整个大厅都照得亮堂堂的，而在大厅中央我发现了一个像花蕾的红色物体。

"得赶快破坏水晶！咦，这里没有神兽吗？"正当我在纳闷时忽然周围出现了无数的红色水晶状物体，看来这些家伙就是神兽了。

这次的战斗跟上次截然不同，敌人媚惑的能力让我疲于躲避同伴的攻击，关键是这些家伙都是属于远距离攻击的家伙，不过一旦近身就会被我随便鱼肉啦。

"神兽法姆弗瑞特说它是与莫古利族一起诞生，看来这个结晶与种族有关，但这东西到底是和什么种族一起诞生的呢？"我围着那个红色结晶转了N圈都没有看出个所以然来，但当我不经意地看了一下地面和周围的地形时，我似乎有些明白了，"这种守护结晶的样子很像一个魔法阵，而对魔法有深刻研究的种族就是……嗯莫族！"

"谁！是谁！不要让我想起那些讨厌的事情！住手！求求不要！"

"这个声音是……缪特！"我终于听清了这个曾在上一个遗迹中听到的声音，也证实了我的猜测是正确的。

"妈妈没有死！妈妈还活着！她刚才还和我在一起！是谁，是谁想破坏我的世界？你这个侵入者！不要到我的世界里来！"

我终于明白了，这个世界是由缪特的愿望而产生的虚幻的伊瓦利斯。妈妈还活着，一切都按照自己的意愿，对，这就是缪特的梦！如果要回到原来的世界，能就要打碎缪特的梦，我……我对于缪特而言，果然是个碍事的家伙……

绿宝石山寨，一个由绿宝石堆砌而成地方，这里有巨大的绿宝石结晶，当然，除了我们之外还有其他的不速之客。

"你们也是来找绿宝石的？真是，你们这些组织都是烦人的家伙。"白衣魔道士打扮的嗯莫族人高傲地站在我面前，从他那不屑的表情上可以看出对我们的鄙视，"我是侍奉缪特王子的魔道士，巴布茨。奉王子之命调查这一带的情况，有些无礼的家伙老是让我们王子心烦，你知道他们吗？"

无礼的家伙？难道……指的是我？

"这个世界是由想象而产生的，我怎么知道。"我想也不想就回了一句，"原来这就是缪特的愿望，我一点也不



知道……”

“难道你们……就是让王子痛苦的人？来人！给我抓起来！”

“我才不是让缪特痛苦的人！”我高声辩解道，“我只是想回到原来的世界去！”

“原来的世界？”

“伊瓦利斯根本就不是一个沙漠国家，它是一个被冰雪覆盖的乡下小镇！只所以变成现在的样子都是因为缪特的愿望，这不过是个游戏的世界！”

但我的辩解对于那个固执的魔道士而言如同耳边吹风，面对他的魔法轰炸我也只是侧身躲开然后用剑柄将他击倒，并没有下杀手。

“我会记住你的！”巴布茨离开始还不忘留下一句话，而我只有苦笑。

很快地我又有了水晶的新消息。这次是灵魂聚集之地，但意外的是在这个到处都是鬼火的地方我丝毫没有感到有恐惧感。跟着一团鬼火我来到了神殿，而挡在我们面前的是神兽阿多拉美雷克，现在什么东西也挡不住我的决心了，即使是再强大的神兽我要靠我手中的剑将它击倒！

“又是你们？”对于巴布茨的出现我已经不觉得惊讶了，“你们在这里干什么？洞窟的气氛果然异常，你们又是来让王子痛苦的吗？”

但空间扭曲并没有完结，缪特又出现在我们面前，但很快地就消失了，对于缪特的忽然来去，巴布茨也不得不对我说过的话重新考虑，但他的一句话又让我哑口无言。

“那个原来的世界对于你而言到底有什么？你在你的那个世界很有钱？还是很有权力？为了回去你就让王子受那样的苦？”

是啊，我这么做是不是显得很自私，只是为了自己能回去让别人受苦？我不禁自问起来。

第六章 通缉犯

诺诺，莫布兰的弟弟，一个见习机工士，他的最大目标就是建造一个属于自己的飞空艇。当他出现在哥哥的小酒吧的时候我就已经猜测到一定是有事相求，果然，他的飞空艇被一些家伙破坏了，而现在那帮无耻之徒却在伊瓦利斯最恶劣的地方——无法地带！在这里，没有规则，只有真刀真剑的较量，死亡对于这里来说就像是每天的一日三餐那样平凡，但为了莫布兰的弟弟我还是出发了，因为我也是第一次听到这个地方，而这种地方也是磨练我的最佳地点……顺利地帮助诺诺找回飞空艇丢失的物件后我也逐渐静下心来进行组织的工作，毕竟最近发生的事情太多，我需要用其他东西来转移一下我的注意力。但就在我去找奥克斯组织的时候，意外发生了……看来由于我的出现引起了缪特的王子的不安，所以他开始下令全国通缉我，这可不是个好兆头，没有其他余地可选择了，我现在只有一条路，那就是尽快找到剩下的水晶。

“你……不是夏拉吗？你应该与丽兹在一起的呀。”逃亡途中看到一位熟人的面孔我不禁有点高兴，但随即就有些后悔了，刚才我忘记了我的身份——现在还是个通缉犯。

“不用紧张，我可不是为了钱才加入组织的，我对钱一点都不感冒，在这里相见纯粹是偶然而已。”丽兹从身后走了出来，她的红发还是那么靓丽与刺眼，脸上还是那自信的神色。

“我们的目标可不是你。”夏拉解释道。

“不用躲了，给我出来！”丽兹的嗓门还是那么大，“你们这些暗中制造时钟的家伙。”

“被发现了，没关系，抓住那个有赏钱的，其他的随便弄几下就行了。”对方的首领叫嚣道，对于这种挑衅，丽兹只是冷笑了一声。

“对了，马修，出赏金抓你的那个缪特王子，就是我们认识的那个缪特？”丽兹问道。

“是的。对于他而言我是个妨碍者。”

“看来你知道缪特王子就是那个胆小鬼呢，既然这样，你也知道把世界……把伊瓦利斯改变的真凶是谁了。”丽兹点了点头。

“缪特讨厌‘那个世界’，他认为在这里他就会变得幸福。但我将破坏这一切，所以我是他的敌人，一个破坏别人梦想的讨厌鬼。”

“既然明白这些，那为什么还要去破坏他的梦想呢？”丽兹问，“对于你而言，这儿也比原来的伊瓦利斯要好啊。没有人嘲弄你，没有人会叫你转校生，你的内心不是也有‘希望变成这样’的想法吗？”

“难道丽兹不想回到原来的世界？”

“你问多少遍答案都是一样，我不会回去。”

“为什么呢？要是缪特这么想我还可以理解，但丽兹你为什么那这么想呢？”

“那个……与马修你无关！”很显然，丽兹并不想将内心的秘密告诉我。

不过现在不是叙旧的时候，赶紧解决掉这些烦人的杂鱼才是最重要的。有了丽兹那帮家伙就惨了，我真怕丽兹打得兴起在战场上大叫“叫我女王”。不过还好，这种事情没有发生。但战斗之后丽兹还是准备走她自己的道路。

“说不定我会成为缪特的同伴，到时就会成为你的敌人了。”丽兹平静地对我说，虽然我无所谓地耸了耸肩，但我知道我的心在流血，因为我最不想看到的就是朋友拿着剑站在我的对面。而我也很明白丽兹为什么也不想回去的理由，那是因为她有一头银白如雪的长发……

“艾泽尔先生！”当这位天才反规则卡片的创始者出现在我面前时我真的吓了一跳，不过他带来的消息更让我感到不安，因为他说女王下令让全国的组织追捕我，而且现在的情况更是演变得很糟，因为就连一些不相干的人皇宫也开始抓了。这样下去可不行，我最后决定是——自首！

“这个是不是？”监狱中希德问前来认人的巴布茨。

“没错！”巴布茨斩钉截铁地回答。

“你就是打碎水晶的那个人？”希德问到。



“对。是我破坏了三颗水晶，也打倒了法姆弗瑞特、阿鲁特玛、阿多拉美雷克三只神兽。”是到如今我也不用再隐瞒什么，索性全盘拖出，“我只是想回到我原来的世界。”

“原来的世界？”希德有点不明白我说的话。

“他说我们现在这个世界是由一个叫伊瓦利斯的乡下小镇变来的，这个世界以及我们都是幻影。”巴布茨解释道。

“这不是谎言，在小镇上生活着的不只我一个人！”

“看你样子也不是搞破坏的，要将世界复原难道没有其他方法了吗？”

“我不知道……”

“那你就放弃回去吧，水晶是维持这个世界平衡的力量，一旦水晶被破坏这个世界就崩溃了。与其这样你还不如接受这个世界，反正也不是一件难事。金钱、权力，这些你都可以在这个世界里得到，这样一来缪特也会好起来的。”

“不对！如果你们真正对缪特着想的话就应该让他回去！”我几乎是在用喊了。嗯？空间扭曲？难道因为我的呼喊而发生的吗？但我现在只有只身一人，要对付神兽。

“在这种不利的情况下你还要战斗吗？你还有自信会胜利？”希德问。

“没自信，反而是一直都很不安，一直在想是不是能干得好一点。但假装无视这些不安，永远也前进不了。我也很喜欢这个世界啊，又可以用魔法，组织的工作也很开心。我是不是真的想回去，连我自己也不知道。但这毕竟不是真的世界！这不过是个游戏而已！当有不开心的时候，我们是会有想忘记原来世界的想法，但不能老是这样！我们应该清醒过来！我要打碎水晶，回到原来的世界！”

“希德先生，你难道不记得原来世界的事情了吗？那天我们在街上见到叔叔时，你喝得酩酊大醉。”

“我不记得了……我不知道那个世界的事情。”

看来现在只能由手中的剑说话了，狭小的空间，巴布茨那强大的RUNE魔法，每一次闪避都不能有任何闪失，但他毕竟是个宫廷魔道士，远没有像我这样从无数次生死之间拼杀过来的猎人有经验，很快地他就被我打倒在地。

“那是……”空间扭曲再次发生，而在空间扭曲中出现的人是……原有世界的希德和缪特！

“原来那才是我真正的样子……”希德已经觉悟了，他终于明白这一切不过是缪特的幻想，最后他断然决定以后裁判将从皇宫里独立出来！

“缪特的身边不应该出现伪造出来的父亲，这对缪特而言，不，即使对我而言也是最好的判断！”

第七章 雷多那·多姆

对于裁判脱离皇宫，人们众说纷纭，不过对于那些能从监狱里放出来的人不管怎么样都是件好事，而很久没出现的女王也再次出现在缪特的面前，而取代希德保护缪特的人也出现了，是一名叫雷多那·多姆的少年。

但与其关心那些八卦还不如关心一下自己来得更实惠，由于女王向全国下了通缉令，现在我就像唐僧肉一样金贵。隔三差五来几个组织让我活动筋骨，不过这样也好，免得我的功夫搁下了，但那些杂鱼似乎对我的动向很熟悉呀，而且我在战场上也感觉到有一双眼睛在看着我……

“德……德内德？”我简直不敢相信自己的眼睛，最关键的是他现在没有坐在轮椅上，而是好好地站在我的面前！

“嘿嘿……”德内德邪邪地笑了一声，忽然他高声呼喊起来，“喂！那家伙在这里！那个悬赏要抓的人！”

当他叫出这一声的时候我觉得我的心像被刀狠狠地割了一下，怎、怎么会这样……

“是他把情报卖给这些人的？德内德你到底想干什么……”这下我真的有些糊涂，他是我的弟弟呀，为什么会出卖自己哥哥呢？

这几天我的心情简直糟透了，被自己最亲的人背叛，这我以前只在书上看到的情节现在居然发生在了自己身上！为了让自己好好静一下我来到了无音之沙漠，这里静得连一点风的声音都听不到，这种寂静让我的耳朵都有点隐隐作痛了。

“哼。”

“什么人？”我一下子从沙地上跳起来，看着眼前这个红衣少年。

“不要再妨碍我们了……”少年冷冷地说道，我的直觉告诉我他绝不像其他组织的杂鱼那么容易对付，“你是皇宫里的人？”

“看来你听说了，没办法。”

少年出现不久，空间扭曲再次产生，这一次是最后的水晶，但那位叫雷多那的少年却挡在了我的面前。

“给我消失！”雷多那狞笑着正准备挥出长剑，我将双剑护在胸前蓄势待发。

“把剑收起来！”裁判长的一声大喝制止了雷多那，“在这里使用你的力量会把水晶毁了的！”

“是啊，在这里使用会毁了水晶的，看来不能使用奥美加了。”少年笑着收起了剑。

“马修，你也快退下。你不能和他战斗，你根本赢不了他！”

“这是最后的水晶，我可不想空手而回。”我可不是一个做事半途而废的人，何况最后的水晶就在我的面前，怎能放过！

但……这家伙太奇怪，无论怎么打我的攻击都像是

击在一堵看不见的墙上，难道真的如希德说的那样，我战胜不了他？我已经用尽了我的力气，现在连反击的气力也没有了。

“碍眼的家伙，给我消失！”雷多那狂笑着挥出他的剑，我也闭上眼睛准备接受这最后一击。

“你忘了还有规则了，雷多那……”希德轻笑一声弹了一个响指，雷多那立即在我的面前消失了，呼，好险……但我的目的还没有达到，我要找到水晶！

“掌管人类之力的神兽……”我看着眼前这个身披铠甲的骑士。

“无论如何都要破坏吗？”这个声音？我觉得神兽的声音似乎在哪里听过。

“丽兹！”怎么会是她！

“像这样不好吗？反正我想留在这里，马修也想留在这里吧？不要迷惘了，停止吧，即使回到原来的世界你也不过是个普通的男孩。”

“是啊，哥哥，在这里很愉快啊。”丽兹忽然间又变成了德内德，“在这里什么都能做，成为战士，打倒怪兽，使用各种魔法……就像游戏的主人公那样，你也想变成这样吧？这个世界有如此多的让人心跳加速的事情，这在乡下的小镇里是想也没想过的事情。”

“回到原来的世界你要干什么？有什么好事吗？”这一次是缪特，“马修的爸爸会回来吗？爸爸与妈妈一讲话就只知道吵架，爸爸只会想着工作的事，妈妈也只会照顾德内德。无论在学校还是在家，始终都是一个人……跟我一样啊。我和马修是如此相似，我很明白你的心情，留在这里不是很好吗？没有那些悲伤的回忆”

“我是很喜欢这里，但我认为一直待在这儿是不行的！”该死的，想进行心灵攻击吗？

“真了不起啊，马修，你真是坚强。”怎、怎么在我的面前出现了我自己的样子，我使劲摇头想甩掉这些幻觉，但没有用……“如果你那么坚强，你要离开这个世界那是当然的。”

“住口……”我的声音有点颤抖了。

“像你这样的人，这个世界是不需要的，魔法也不需要……对啦，就是这样，你是一个敢于面对自己的坚强的男孩子。”幻影继续说道。

“住口！我一点也不坚强！一点也不！”我双手紧抱着头蹲下来，我感到有一股热流从眼眶涌了出来。

“对于自己只要诚实就够了，不要那么勉强，只用头脑考虑事情，一直忍耐，真像个优等生。”

“住口！给我消失！你不是我！你也不是我所认识的人，你是神兽！”我哭喊着，现在我已经完全醒悟了，“我要让世界回来，我要回到原来的世界！”

我不知道我是如何打胜这场战斗的，我只知道战斗之后我的脸上已满是泪水，而更让我觉得绝望的是当我打碎第五块水晶的时候什么也没有发生。

“这是因为这个蛋的世界还有人期望他存在。”一名高贵的妇女在魔法阵中出现，“只要有人希望这个世界存在，即使楔消失它还是会留下来的。”

“你是……”

“蕾美蒂，女王蕾美蒂！”希德对我说道。

“这个人就是缪特的妈妈……”

“缪特希望这个世界存在，缪特还需要我，所以这个世界还留下来的。不仅是缪特，还有其他人……包括你自己。”

看着蕾美蒂渐渐消失的幻影，我作了一个决定，那是去见缪特，与他面对面地谈谈这件事！既然是我自己决定的事，我就一定要办到！

第八章 兄弟

我又与德内德见面了，他扔掉了我千辛万苦要找的准备送给缪特的原石。

“是不是你出卖情报给那些家伙的？”我第一次用这么严厉的语气与我弟弟说话。

“哥哥想回复原来的世界吧，所以要去见缪特吧。我绝对不允许这样的事发生！”忽然德内德的神色变得有些悲伤，低下头，“哥哥你就好了，回到原来世界也能和大家一起。可以跑，可以去学校，交朋友，什么都可以！所以你什么都不明白，你什么都有，你是不会明白我的心情的！”

我一下呆住了，连德内德跑掉我都没有阻止。

“我什么都有吗？”我苦笑一下，“根本没那回事……我只有德内德你啊，你不明白，我一直是在忍耐啊……”

皇宫内果然很森严，就在那些士兵就要包围上来时巴布茨出现了，不过他并不是来抓我们的，而是将我带到了缪特的面前。

“巴布茨！你背叛了我！”看到巴布茨带上来的是我，缪特显得很气愤。

“我只是想确认，这个世界是不是王子殿下为了逃避现实而创造出来的世界罢了，所以我将他们带了上来。”

“住口！”呵斥了巴布茨后，缪特将目光锁定在我身上，“马修，你想回去吧，但我不同，我不会回去。”

“我也一样，可能是我心中的某个地方希望我不回去吧。如果不是这样，当打破最后的水晶的时候，世界就已经复原了。”

“如果回去大家又会欺负我，爸爸也还是每天酗酒，没有魔法我一个人什么也不能做，而且妈妈也不在……”正当缪特说到自己的母亲，蕾美蒂出现了。

“妈妈就在身边，只要缪特愿意我会一直在你身边的。”蕾美蒂温柔地抚摸的缪特说道。

“不行，缪特！这个人不是你妈妈！”我大声喊道。

“为什么你们要把缪特带回去，他很讨厌回去的！”蕾美蒂厉声质问我。

“因为缪特他的本意是不想逃避的！”

“哼。”蕾美蒂轻笑了一声，柔声对缪特说道，“你讨厌那些痛苦的回忆吧，你喜欢快乐吧。”

“不要听你妈妈的！缪特，你要自己决定啊！”但是我最后的呐喊也无济于事，缪特还是与蕾美蒂消失了，而那个红衣少年雷多那再次出现在我们面前。跟上次一样，我对这个少年身上散发出的奇怪气息非常怀疑，不过我的力量还是伤害不了他分毫。

"在裁判长来之前坚持住！"我大声对同伴们叫到，可恶，这家伙到底是什么？怎么会有这么强大的力量？

"受死吧！"雷多那向我挥出了致命一击，不过好在希德及时赶到挡下了这一击。

"裁判长，那个叫雷多那的到底是什么？"我问希德。

"那就是缪特！"希德一字一句地说道。

"那就是缪特？"

"准确地说是由缪特的感情而制造出来的人偶，他具有缪特最激烈的一部分，是和神兽相同的东西，他是为了保护水晶和缪特而制造出来的。现在我就去追缪特他们。"

"好，寻找缪特的事就拜托你和巴布茨了，我去找我的弟弟和丽兹。"

为了引我的弟弟出现，我决定向外宣布我将前往一个矿山，那么德内德一定会从中作梗，而这样我就能与他见面了。

"马修，你比以前更成熟了。"莫布兰笑着对我说道。

"是吗？"

"反正我是这么想的。"莫布兰习惯性地做了一个鬼脸。

"是啊，刚来的时候我可是很容易慌张的，但即使是现在我还是感到很不安，将来会发生什么我完全不知道。但我决心要回去这件事是不会变的。"

"马修就是马修。"莫布兰一拳打在我的胸口。

计划进行得很顺利，德内德果然上钩了。

"出来吧，别躲了。"打倒那些烦人的家伙后主角该登场了。

"哥哥真狡猾，不过你还是想对我说你想回去吧，我也还是那句话，我讨厌回去！我与哥哥不一样，哥哥你什么都有，而我什么也没有。"

"你错了，德内德！"我正色道。

"怎么错了？哥哥你既可以跑又不用住院，又有朋友，还可以去打雪仗。而在这里我什么都有，朋友还有各个组织。每天都有新鲜事、高兴的事，谁要想夺走那些我绝不原谅！"

"我只是想恢复这个世界，没想过要剥夺他人的什么。"

"哥哥你什么都有当然可以这么说啦！"

"我……什么都没有……"我小声说道。

"什么？你说你什么都没有？"显然，对于我的回答，德内德是完全不相信，"难道还不够吗？哥哥你希望还要什么？"

"我从没说过我'想要'什么！"对于德内德的任性，我有些生气了，"'想要'、'讨厌'，这些都是你说的！你总是那样撒娇，我可从来没说过那样的话！我能做的只有忍耐。不是那样吗？你有病，而我没有，妈妈为了照顾你是那么的忙，如果我再那么任性妈妈就会被烦死啦！但是……妈妈能够照顾你……我好羡慕……自从与爸爸分别搬到乡下的小镇，在家里我就一直是一个人……我什么都没有！在来到这个世界之前我是如此地羡慕你！你明白的，这个世界是个好地方，什么都可以做。"

"我知道……我也知道这些都是假的……"德内德小声说道，"但是……但是……我很高兴啊，我能跑啊，我不想再坐轮椅了"

"你刚才不是说了吗？恢复这个世界，并不会剥夺你的身体，没关系，在原来的世界你也会跑的，我会尽我所能帮助你……"

"呜……哇……哥哥，对不起。"德内德现在又恢复了他小孩子的性格扑在我身上哭了，我爱怜地摸着他的头笑了，是啊，只要我们还活着就能做任何事，现实毕竟是现实，而这里，不过是一个游戏罢了。

第九章 朋友

"缪特他们在琥珀之谷？"从希德裁判长那儿得到了消息立即动身出发，在迪特平原与希德会合后他告诉我，要找到他们之前还必须要那一样的东西，那就是西恩那峡谷的琥珀，而且这还是天才艾泽尔定购的东西。用这种琥珀精制出来的反规则卡片有无比强大的力量，而作为裁判长的希德也将会使用这种反规则卡片！

但在西恩那峡谷我碰到了我一直在找到人——丽兹！但她这次出现并不是作为我的同伴，而是我的敌人！而我也作好了彻底的觉悟——为了见到缪特，无论是谁都会将他击倒！

"丽兹，你从一开始就说过，你不想恢复这个世界，难道你知道总会有谁在一个时候恢复这个世界？"我问道。

"可能吧。因为游戏总有一个终结的时候，游戏最让人感到快乐的就是有一个结束。但是，如果不想结束那就另当别论了。所以，我能做的就是完成所有的事，即使这个世界会恢复原貌这件事已经决定了，我也会反抗到底！我是不会后悔的！"

"我明白了。"我缓缓拔出了剑，"来吧，丽兹，堂堂正正一决胜负吧！这不是你所期待的吗？"

"正合我意，看看以前那个腼腆小子现在到底变得怎样了！吃我一招！"

丽兹的细剑嘶地一声从我脸颊擦过，立刻我就闻到了一股甜香的鲜血味。

"别小看我！"就在我闪过丽兹的第二击时，我故意卖了一个破绽，丽兹果然上当，当她发现的时候已经迟了，我与双剑合而为一，"魔神双破斩！"

"啊！"丽兹的细剑被击飞，噌地一声插在地上。

"我赢了。"我看着蹲在地上的丽兹，"不过现在我如果说跟我一起走，我想你也会说不的。"

"虽然我给你让开了道路，但我的想法是不会改变的，你记住。"虽然被击败，但丽兹的傲气还是让人对她肃然起敬。

"我明白。"正当我准备走时，忽然我想到了什么，"对了，如果我恢复了世界，丽兹你不会怨恨我吧？"

"不会怨恨你的，反正你做的事又没错。不过是我想留在这个世界，而你想恢复原来的世界罢了。"丽兹捡起了地上的剑，指着我说，"下次见面可不会输给你了！"

"马修真是个怪人，不过说不定他真的唤回原来的世界。"丽兹自言自语地说道……

第十章 最后的圣战

王族之谷，曾经的伊瓦利斯之王为了祈求国家繁荣平安而建立的伟大建筑，到处都散发着一股庄严华丽的气息。与其说是行宫，不如说是圣堂。光滑的大理石地板与象牙雕塑显示着伊瓦利斯的富有。

"那个人不是……巴布茨？"忽然我看见一个人躺在地上。

"他只是晕过去了，还没死。"雷多那面带微笑地走了出来。

"我们是来见女王和缪特的。"希德走上前说道。

"就算你是裁判长我也不会让你通过的！"雷多那手持圣剑石中剑拦在了门前。

"呵呵，好在我早有准备。"希德诡笑着从怀里抽出一张用琥珀精制的卡片，那是最强的反规则卡！"有了这个就可以将女王在你身上设下的规则消去了。"

"随便，反正你们也战胜不了我！"雷多那自信地说。

是吗？话可不要说得那么绝对，现在没有无敌规则护身的你对于我而言就跟普通人没有区别，石中剑算什么，我手上拿的是更强大的石中剑？！

……

"为、为什么！我是不会败的啊！"看着自己逐渐石化的身体，雷多那的眼中流出的是绝望与不相信自己会被打败的事实的神情，这就是马修体内那激烈的一面吗……

时间已经不能允许我再多想，在叫醒了巴布茨之后我与希德赶紧来到了内堂，而站在我们面前的正是女王蕾美蒂。

"缪特呢？缪特在哪？"我环绕了一下房间，发现没有缪特的身影。

"真可怜，缪特又失去了一样东西。"女王幽幽地说道。

"缪特什么也没有失去！"我厉声反驳女王的言词。

"这个世界所有的一切都是幻想，想要什么只要随便一想就得到了，但没有一个东西是真实的。你也在幻想，没有争吵的家庭、双亲对你爱，以及拥有强大力量的自身，这就是这个世界的你，但真正的你不是这样吧？"

"确实，我曾经那么想过，但那样的我是不存在的。虽然我觉得我在这个世界变了，但这不对。至今为止的我就是我所有的一切，是'真正的我'，我并不讨厌！缪特他也明白，所以现在觉得很迷茫，让我和缪特见面，我想和缪特一起从这个世界回去！"

"缪特，怎么样？妈妈是缪特的朋友，我会按你所说的去做的。"蕾美蒂微微侧了一下头向身后的石像说道。

妈妈……我……

"缪特！"我清晰地听到缪特的声音，在蕾美蒂身后的石像上我发现了缪特的身影。

"妈妈不在了也没关系吗？"蕾美蒂继续问道。

不！我不要妈妈离开我，不要留下我一个人！

"缪特！"我正准备走上前去却被蕾美蒂拦住了。

"退下！这就是缪特的愿望。"女王脱下了她那身长裙露出了里面的战斗服装。

"我……不否认你所说的话，但是我不会在愿望中逃避，我已经不会再犹豫了！无论是谁，都不能阻止我！就算你是女王！"

不错！我不会再犹豫了，我说过，我变了，但是真的变得坚强了，我不会输给任何人！

我不想被欺负，振作点啊，爸爸，妈妈，不要留下我一个人……我击败了女王，但更重要的是要我取回缪特的心，现在缪特的心还处于一个矛盾的境地，我要让他清醒过来！

"缪特，我会成为你的力量！我们一起回去吧，缪特！"我大声呼喊着，希望能用我的心唤回缪特。

另一个我已经明白了……他说让我们一起回去吧……但是我还是希望……希望能按照我所想的那样……我所创造的世界！

该死，由于缪特的这个想法，让刚才已经被我们打败的蕾美蒂女王发生了惊人的变化，现在她已经变成了一个逃避与愿望的象征，一个创造这个世界的意识的人偶。打败它我就可以回到我的世界了，现在只有这个意念支撑着我疲惫的身体，我的身体在颤抖，虽然我能击倒那个人偶，但我光凭我一个人的力量是不够的，缪特，我还需要你的力量！如果不与你一起祈求，即使打败那个人偶也是无济于事。

"马修……"虽然细小，但我却听得一清二楚。

"缪特！你能听到我的声音吗？"我声音因为哽咽都有一点变了。

"马修……我……要回去……"

"缪特……"我长长地吁了一口气，虚脱地坐在地上，漫长的等待终于有了一个结果，终于……梦，结束了……我们可以回家了……

ENDING

"下雪了。"夏拉摊开手掌，一朵雪花落在手心，转瞬间化为水滴，"居然在这个地方。"

"也许世界就要恢复原貌了。"望着远方，丽兹略有所思地低语到，"因为世界改变那天，天空同样下着雪……马修，干得不错嘛。"



"这样可以吗？"

"什么可以呀？"

"如果就这样回去，丽兹你还是很郁闷。"

"这种心情……不会那么容易就消除的。"丽兹苦笑了一下，"失去这一头长发……我还是讨厌这头发。"

"哦？就那么讨厌白发吗？"

"当然啦！"丽兹几乎是用喊的了。

"我的头发也是白发呀，丽兹，你认为我的头发很怪异吗？"

“夏拉……嗯……维艾拉族的头发都非常漂亮！但是……我与夏拉的同伴不同啊……我是人类。”

“但是丽兹却受到维艾拉族的精灵的喜爱呀。白色是精灵赐予的最美的颜色，是人间绝色。”

“白色，很美吗……是人间绝色……”丽兹沉默了。

“这是其他人类不能得到的呢！只有丽兹是特殊的。一定是这样，丽兹是被精灵选中的人。”

“但与众不同真是太烦啦。”丽兹使劲摇着头。

“丽兹，没关系，你有强大的力量，我知道。”夏拉面带微笑地鼓励着丽兹，“而且，丽兹，你如果笑一下就好了。你母亲老是一脸悲伤的神色，如果丽兹不高兴，母亲也一定会不高兴的。”

“夏拉……”看着朋友的面庞，丽兹一时不知道该说什么，是啊，除了亲人，有什么人有朋友那么真诚呢。

“真想看看丽兹真正的头发呀，一定像雪那样，是一片纯白，是比维艾拉族任何人都要漂亮的白发。”

“谢谢，我……会回去的。”

是的！会回去的！

皇宫

“希德大人！”巴布茨一看到希德就冲了上来，但他忽然发现，希德的身边没有自己要寻找的王子，“王子……没跟您在一起吗？”

“不要紧张，巴布茨，你即使见到缪特也没用了。”希德顿了顿看了我一眼，“蕾美蒂……不，缪特的期望，已经消失了。这小子固持己见说要说找缪特，我就把他带回来了。”

“王子……”巴布茨露出悲伤的神色，但他忽然想到了什么，“但是，这个世界还在呀，那这么说的话，王子一定在附近！”

“巴布茨……爸爸、马修，我现在就去你们那……”大厅里忽然响起一个声音，这个声音对于我而言真是再熟悉不过了，是那个家伙！果然，缪特手持《最终幻想》出现在我们面前。

“王子！”看到缪特的身影，巴布茨激动地叫出来。

“让你担心了，巴布茨，我没事。”缪特一脸的抱歉。

“王子……”

“我……已经向妈妈道别了，我到这里来是想说我要回去的。”缪特抬头看了看自己的父亲，“妈妈说要我好好照顾爸爸……”

“是吗……”希德略有所思地低下了头。

“马修，我……”

“一起回去吗？”这是我的愿望，这也一定是缪特的愿望，我坚信。

“马修……”

“不需要马上变，对缪特而言，妈妈才是重要的，对吧？不要急，慢慢来。”我鼓励道，“跟来的时候一样，回去也会是一瞬间的事吧。”

“嗯，一定……”缪特用力地点了点头。

“不能对大家说再见了，连谢谢也不能说。”我惟一感到遗憾的就是这一点。

“库波，这件事就交给莫古吧，库波！”对于莫布兰而言，能够帮助朋友就是人生最高兴的事，“我会代替马修向大家问候的，库波！”



“谢谢你，莫布兰，我能到这里来，也是多亏了你呀。”我非常感谢这个小小的像只小猪的朋友。

“我……也许会忘记巴布茨吧……”一想就要与异世界的朋友分别，缪特不免有些伤感。

“即使王子忘记了我，我也会永远记住王子的！因为我是王子的侍从。”

“巴布茨……谢谢……不过，如果回去的话，伊瓦利斯也许会消失吧……”虽然残忍，但缪特还是说了出来。

“对了，这样如何？”希德忽然想到了什么，“世界是由于我们的愿望而改变的，也将随我们的愿望回复原状。如果这样，如果我们希望这个世界的人能够继续生活下去不就行了？也许我们不会再次踏入这个世界，但巴布茨他们一定会很好地活下去……”

对呀，我怎么没想到呢，如果这样世界因我们的愿望而生，那我们就让它继续存在下去吧。

丽兹终于洗掉了红色的染发颜料，她那头漂亮的白发引来众人的称赞，不过最近这小妮子居然又想染发了，而且居然想染成绿色。希德老爹也改掉了酗酒的恶习开始认真工作，不过工作完后回家一杯酒还是没被缪特禁止。而《最终幻想》现在已经成为了时下孩子们之间的流行游戏，不过没变的还是科林他们那帮家伙的性格，但现在的我已经不是原来的我了。

“果然还是那么善良啊，转校生。”这些家伙还是喜欢欺负老实的缪特，可恶。

“我的名字叫马修！给我记清楚了，现在你们再把我的名字重复一遍！”

“可恶……那家伙……”显然，对于我突然变得很强势，他们大吃一惊。

“喂，马修，那个……”缪特在我的耳边小声地说了一句，下面的动作想必大家都会猜到了吧，缪特与我的雪球以迅雷不及掩耳之势向科林他们招呼了过去。

“哎呀！”

“喂，你们3个，明天见啦。”缪特拍了拍手上的雪渣。

“回去吧，缪特。”

不知为什么，现在我更喜欢下雪了，也许那冰冷的感觉能让我更清醒一点吧。丽兹再没逃避她的白发；缪特也变得坚强了；我，也能再面对自己了，活着，真是太好了……活着，活着就意味着希望，意味着未来，意味着整个世界，意味着无尽的幻想。

所有爱我们的人，所有我们亲爱的人……所有的所有，大家都幸福地活着把，不管在怎样的世界里，不管是否还能够相逢在另一个奇迹。

所以，请不要为我的离开而悲伤！

所以，请珍重！！

IT IS MY FANTASY , FINAL FANTASY!

文：蒋华

《月轮》继续研究

用GBA也能24分通关

1月2日，《掌机王3》入手，快速翻到《月轮》24分通关极限，精彩，实在精彩！巧开地下道机关，最终BT骷髅战术，实在是绝！看完之后，不由得吼了一声："服了！"

不过在感叹之余，我觉得如果配合一下我以前的玩法的话，用GBA玩极限时间绝对不是28分钟，应该还能大幅提高，说行动就行动，我备了4节南孚聚能环，经过差不多6个小时的努力，在失败了N次之后，通关时间果然比以前大大减小，已经打破了易水玩友所说的用GBA28分钟是极限的说法，我自己也不相信，我只用了24分钟（很险）！这可是易水说的用模拟器玩的极限时间啊！由于时间紧，急着写信，没时间多练习，从理论上讲只要操作得够好，应该还可以加快些（小于24分）。



其实我用GBA玩时，直比易水更讲究如何减少记录和回复的次数，但是，这个正是在挖掘出所有节省时间的方法下用GBA玩惟一能大幅提高战绩的关键。减少记录次数的关键就是运用卡片组合能力中耗MP最多的"风刃"（这一点似乎被易水遗忘了）。"风刃"攻击力虽然比不上"大骨"，但是只要掌握好技巧的话绝对比"大骨"更合算，毕竟技术比运气更容易得到啊！

废话不说了，下面就让我来介绍一下具体的打法：（前人说得已经很详细了，一些地方我就不罗嗦了）当来到第一个BOSS处，用"风刃"秒杀！冲到第二个BOSS处（记得途中顺路到记录点回复一次），与其对话后快速后走两步，但不要走远，BOSS必定会绕到版面左下角，用"风刃"攻击，BOSS第一形态被灭，在用一次BOSS就牺牲了！出来后就往上走，通过时空转移点直奔机械塔。由于使用两次"风刃"，MP所剩不多，切记动作要快，少用"无敌"，MP是够用的。到了机械塔就是考验你跳跃技术的地方了，如果一不小心失误了还是关机再来吧。第三次BOSS战时用"风刃"就行不通了，因此只要在距BOSS最近的一个记录点记录一次（这可是第一次记录哦）。对付牛头BOSS时要站在入口处，不停地用"风刃"攻击就可。MP耗尽，BOSS必亡！记得取得这里的MP回复剂，因为在这里取MP回复剂比记录点回复省时，以后的打法就与易水的打法一样了……

与模拟器相比，这种打法更适合GBA，照这种打法，有必要记录的地方只有3处：铁巨人前，卡米拉前，得拉古拉前。看到这里，也许有些玩家会觉得奇怪，为什么挑战休前不记录？为了挑战极限，只要技术过硬，运气不是太差得话，建议还是省去吧！这里我要再次向易水玩友的"最终BT骷髅战术"脱帽致敬，但是要想用GBA达到24分钟通关这样还是不行，必须还得研究一下如何减少到记录点回复的次数。我在游戏中只特意回复了4次（记录的3次不包括在内）：用"耗HP战术"通过地下墓地的骷髅地带后；干掉第一个BOSS后去第二个BOSS处时，在途中顺便回复了两次（一次是纯粹为了回复MP、HP，另一次是为了回复MP迎战BOSS）；最后一次是在对付牛头BOSS前的回复。（应该不会有人比我更少了吧）

我还要说一句话：技术是关键，在攻略过程中，有些险要的地方当我用加速闯过时，手指具体作了些什么动作连我自己也不知道，全靠感觉，好像手指根本没有经过大脑思考。要达到这个境界，没有其他方法，只有多加练习。

朋友们！如果完全按照以上的打法，只比模拟器多了3个5秒（记录），用GBA在24分钟内通关并不是不可能的，我今天就达成了（很险）。记住研究永无止境，我在此号召广大GBA玩家行动起来，一同努力，再次创造极限的神话，游戏的乐趣的就在此处被完全体现出来。

《龙战士 2》深度研究

文：太阳黑子工作室 Meltina

一、共同体攻略



1.共同体如何发展成飞行形态？

1）开始最好先去过共同体的井下机械处。

2）在大教会地下的BOSS战中，逐个消灭3个ガードアイ而不要伤及老人，这样就可以把老人救下来。

3）到ガンツ最顶的房间右上角书柜后的暗门，找到藏在密室墙壁下的天才少女エイチチ，回答问题的时候要选有关机械的事情（选错后可重复选）。

4）回到共同体的井下，就会发现エイチチ已经到了，而老人就会以自己的身体驱动共同体起飞。

共同体起飞关系到最后结局的变化，是达成大团圆结局的要素之一。

2.三名建筑师以及共同体功能的变化

共同体的三位建筑师只会影响到以后共同体6间房屋的外貌风格，不会影响其性质，只不过不同的师父自身在共同体开设的本馆功能都不同，以下是3名建筑师父的差别：

普通风格（不需救助村民就可以邀请）：开设餐馆，可以将道具合成新道具。

木屋风格（救助全部村民才可以邀请）：开设ビルメダル屋，利用メダル玩游戏换取好装备，强力推荐。

阿拉伯风格（只需救助一部分村民就可以邀请）：开设酒吧，可以给你全队提升状态。另外酒吧里的人也可以供你查询游戏数据。

共同体的另外6间屋子的功能是自己安排的，这些屋子的主人都在世界各地，找到他们就可以让他们搬进来开放各种服务。注意1～6号房子所对应的人群都是不同的，如果你已经为某间房子找到了主人，那么对应该房子的其他人将不能再入住，所以选取的时候最好考虑清楚。27人之中有一些是没有用处的，当知道了后应该避免找这些人加入。下表是1～6号房屋所对应的主人位置以及功用：

名字	所在地点	加入后的作用
1号房屋		
ケイ	コルセア镇教堂二楼	提供全队防中毒的特性，效果持续到下一次宿屋休息。
ブー	コルセア镇酒吧二楼	在离去一段时间回来后会卖给你つきのしずく（全回复道具）。
ワッツ	在能乘坐鲸鱼开始到草人加入这一段时间的马戏团内	通过问答给予你隐藏同伴迪丝的线索，不过没有也可以找到，所以没用。
バック	ガンツ的武器屋右下角（藏起来）	跟他交谈的角色暂时增加4点防御力，一次战斗或更换装备后效果消失。
ヘッケラー	モト镇主角旧家的邻居屋子的第一间房间	开设武器店，主要售卖火炎属性的装备。
2号房屋		
ウイン	ロッコ山的左上角	可以帮你改变游戏视窗颜色。
ボクデン	イー洞穴	开设道场，什么用都没有的一个人。
ペチリ	盗人之墓入口楼梯附近	这个人加入后只是会发生一个小故事，在共同体银行查看存款的时候发现都不见了，然后他会问你是否相信他的清白，也可以从他这里知道真凶是谁，之后你可以去找那个偷钱的人，就可以拿回钱。
レミントン	カペタン村旅馆2楼	开设武器店，售卖装备。
マクリーン	くじら岬西边的海滩	跟他说话就会带你进入一个秘密钓鱼场，里面可以钓到两种鱼“たい”和“ちぬ”。

3号房屋		
マコティー	コルセア镇酒吧的洗手间里	没有用，废物一个。
ウーピ	モト镇教会2楼	通过占卜，提供你马上要发生的剧情的情报。
アズサ	フタピ山靠近废墟出口的房间	和他谈话会带你到秘密狩猎场，里面可以遇到全部动物。
ベレッタ	ウインディア城的武器屋	开设武器屋，通过剧情发展，扩建后卖的装备会不断更新，最后会卖很强的装备，总之早点让他加入比较理想。
あつきい（猫）	大树海向西走到海岸端的小屋	没用的懒猫。用琳璞的究极合体可以同猫交谈。
4号房屋		
ラッカー	カペタン村旅馆旁边的屋子里面	可以改变共同体内房屋的颜色。
バロウズ	游戏发展到大贤树心中之世界的时候，北面的村庄（少年）的旅馆。完成这段剧情之后就无法找到了。	可以教给你队伍4次魔法，包括强力爆烈魔法ドメガ。
カラシニコフ	ガンツ镇最上面的房间	开设武器屋，卖很强的装备。
ガーバー	ファマ村旅馆2楼	跟他交谈的角色暂时增加8点攻击力，一次战斗或更换装备后效果消失。
5号房屋		
ヨウゾウ	ウインディア城通过地下通道见到的那个区域的上面的房间	耐心地跟他谈话50多次后他便会给你一名同伴提升16点AP最大值。
マーチン	音乐之国旅馆，藏在墙下	骗子一个，会被骗走3000元。
ハンズ	モト镇主角旧家的邻居屋子的第二间房间	开设道具屋，售卖道具。
エル	音乐之国宝物库前	基本是没有用的人。
6号房屋		
サマナー	音乐之国城下镇的某间房子里	可以选择播放游戏中的BGM听。
サルバドル	スイマー城的牢房中	雕刻家，会雕出主角的雕像，之后也可以为其他同伴雕刻，不过作为模特的同伴将有一段时间不能使用。
ダイエ	ウインディア城旅馆2楼	开设鱼店，售卖鱼。
セーフィ	コルセア镇东北边海岸尽头的小屋	开办银行，提供存放服务。

※注：4～6号房屋建造法：当1～3号房屋都找到主人后，就可以去找建筑师傅付上1000元让他扩建，之后只要不断进出共同体就可以令4～6号房屋尽早完成。

※注：关于バロウズ教导魔法的规则：バロウズ会根据心情教你不同的魔法，如果要学到最强的ドメガ应该在他的龙泪程度比较高的时候才有可能（闪烁是最高程度）。他心情变化的法则是视乎你队伍中与他交谈的人物的状况，千万不要在HP大于2的情况下跟他交谈，在HP=1、AP=0的情况是加得最有效率的。可以通过战斗死亡后让兰多的特技打醒来达到HP＝1的状态，之后交谈时前两次都要答是，他情绪值就会上升，第三个问题答是的话就是学魔法，可以先拒绝，再重复几次让他的情绪达到龙泪闪烁，就可以学到ドメガ。

二、各人物的合体分析

在发生救助井内村民事件后再次回到カペタン村便会遇到火之使者サナモ，以后便可以在共同体合体。合体是自己挑选一名同伴和1～2名使者进行任意合体，成功搭配便会提升战斗力。使者共有火、水、风、土、圣、魔6名，随着剧情不断发展可以逐个找到，6名使者的找到条件如下：

火之使者サナモ：カペタン村救助村民事件后，发生雷易（レイ）传授魔法事件，之后再回到カペタン村会发现サナモ站在旅馆前。

水之使者セソ：在魔女之塔打倒魔女后，在塔内的セソ石化便会被解除，从3楼最左边的路上去找她。

风之使者スプーナ：完成天之塔的剧情即可。

土之使者ソロ：ファマ村的剧情时候兰多的母亲让你去ナマンダ寺院，只要投钱5次以上，那么在大教会爆破后回到兰多家的后院就会发现她。在旧的SFC版中需要投钱17次以上。

圣之使者セイニィ：バンドオ教会地下双箭头变换通道，大教会爆破后回来这里就会在第一间房间找到圣之使者。其实也有办法在第一次来到此处的时候就提早找到，下文“五、杂谈与心得”中会详细叙述。

魔之使者シン：攻入最终迷宫无限之塔时候，从右边巨龙爪子入口进入便可以找到。

一些合体要点：

1.主角、迪丝均不能合体

2.合体只可以选择1～2名使者，共分以下4种情况：不能合体／一般合体／成功合体／究极合体。不能合体会当场就失败，一般合体后表现为1或2项能力轻微提升，外貌没有改变；成功合体表现为1或2项能力大幅上升，另外角色的颜色也会改变；究极合体指角色完全变化，不但所有能力大幅上升，而且包括外貌、头像、特技都完全改变！

3.战斗中如果合体角色的HP低于25%，那么合体强制解除。如果要重新合体便只能回共同体了，所以在战斗中请照顾好合体同伴的HP状态。

4.和魔之使者シン成功合体将拥有AP回复特性，战斗从第二个回合开始每个回合都会回复10点AP值。但波修的究极合体将失去这个特性。

合体所增加的能力百分比，是按去除装备后的原始能力计算，也就是合体后必须用数值×提升百分率+装备效果才是真正的效果。合体一共会提升5项能力，分别是攻击力（こうげきりょく）、防御力（しゅびりょく）、行动力（こうどうりょく）、智慧（かしこさ）、AP最大值，前三项记得要跟力量（つよさ）、耐力（スタミナ）、速度（すばやさ）区分开来，后者只是本身成长的能力，而合体所带来的上升，是直接在攻击力那几项见效果的。

下面将会有除主角外其他同伴的合体分析报告，至于迪丝的能力在稍后的杂谈中再谈。

波修（ボッシュ）：波修在所有同伴中的能力偏低，GBA版中取消了与魔之使者的究极合体之后的AP回复特性，实用度大减。

究极合体：圣＋魔

琳璞（リンプー）：攻强守弱，AP更是少得可怜，由于魔法没什么用，可能会浪费了魔之使者AP每回合+10的特性。

究极合体：魔、魔＋火、魔＋水、魔＋风

兰多（ランド）：兰多是队中的肉盾，力、血、防御都不错，速度在合体后也大幅提升，不过其武器实在太差，使得实用度大减。

究极合体：土＋火、土＋水、土＋圣

妮娜（ニーナ）：究极合体后的特技“恶灵退散”（笑）非常有用，中期开始因为迪斯的存在，完全有理由被忽视，除非你特别喜欢妮娜……

究极合体：风＋圣

斯泰恩（ステン）：速度快的战士，究极合体所需“火”、“风”使者加入得很早，很快就可以使用究极合体，在中前期是绝对主力。

究极合体：火＋风

塔贝塔（タペタ）：究极合体特技把敌人秒杀，十分“有型”，因为是剑士，所以和主角比较接近，能力方面最突出就是运气奇高。

究极合体：圣、圣＋水、圣＋风

草人阿斯巴（アスパー）：HP和智慧很高，三种究极合体都有区别，少女形态是魔法型，特技为敌全员麻痹，不过当逆风的时候己方就……洋葱形态是物理型，特技是准备一个回合打出2倍伤害的攻击，至于异变体形态特技就跟以前一样，根据地形而变换效果（森林／沙漠可以造成全体攻击，水边是敌全体防御力下降，其他则是己方回复，不过在地下迷宫／建筑物内不可使用）。

究极合体：水、水＋风、水＋圣、水＋魔（少女形态），火＋魔（异变体形态），土，水＋土，土＋圣（洋葱头形态）

三、游戏中的稀有装备与隐藏怪物

在《BOF2》的战斗中是可以任意把武器或防具当道具使用的，一部分武器在使用的时候会发动特定的魔法，而且使用完之后武器依然保留。更为重要的是，装备所引发的攻击魔法无视敌人魔法无效特性。另外，一些通过通信对战的装备在单人玩时无法得到，此文不会提及。

－武器－

皇帝の剑（こうていのけん）

攻击力：160，雷属性。历代主角最强武器，在《BOF2》中也是攻击力遥遥领先的最强武器，当道具使用时候发动敌全体雷魔法バハル。



取得方法：在共同体原址附近的钓鱼场钓到，注意这个钓鱼场只能用大鸟形态飞到，后期不能使用大鸟时就拿不到了。

バイガーソード

攻击力：63，防御+5。不算强的武器，但当成道具使用后是魔法アプリフ（HP100点回复），名副其实的活力之剑，非常之实用。

取得方法：1.共同体选择木屋风格后出现的游戏屋的其中一个奖品。

2.击败バルキュリア后掉下（敌人出现地

点:ナマンダ寺院)。

スタープリンガー

攻击力：68，圣属性。盗人之墓的传说武器，其圣属性伤害在攻打最后的迷宫时候十分有用。

取得方法：在盗人之墓的灰色脸上遇敌，战斗结束后随机得到。

ノートゥング

攻击力：122，圣属性，装备全能力+5。剑如其名“无双”(汗)，塔贝塔/主角使用。由于所持敌人出现率本身就非常低，加上道具掉下率都很低，所以极难获得。



取得方法：击败最强敌人之一的ラグナライダー(如图)后有很低机率获得。

—防具—

ホーリープレート

防御力74，重量12。防御力仅次于历代最强的两件铠甲龙之铠、生命之铠的防具，而且装备有一定机会完全防御魔法攻击，是最好用的防具。



取得方法：击败グミオウ(下图)、イフリート、バルバロイ都有机会获得。(イフリート出现地点：无限之塔上层。)

命の铠(いのちのよろい)

防御力80，重量25。防御力最高的铠甲，移动HP回复，不过非常重，大部分时间不如0重量的龙之铠来得实用，优势是可以很早取得。



取得方法：在ゲイト村附近的钓鱼场底部的宝箱。

マルスの盾(マルスのこて)

防御力55。游戏中最强的盾，当道具使用还有ギガート的效果，而且可以购入，十分方便和好用。



取得方法：1.世界地图左下角的一个钓鱼场用金币钓上商人马利罗，以50000元购入。

2.击败最强敌人之一的ラグナライダー有机会获得。

命の腕轮(いのちのうでわ)

移动HP回复、完全防御即死以及丧尸状态。最好用的一个饰品，可惜得到的时候已经太晚了。

取得方法：1.击败最强敌人之一的ペンドラゴン有机会获得。

2.在最后迷宫击败巴鲁巴罗依(バルバロイ)那片全黑的地方中。先让队伍中换入琳璞和斯泰恩，在巴鲁巴罗伊站的地方下面向右走，被挡住的时候用琳璞的特技敲开石头，往前走便可以见到黑暗中的宝箱，宝箱前面的坑道要用斯泰恩伸手抓过去，成功便可以取得一个。

隐藏怪物—

游戏中有不少特别的怪物，不但EXP多，而且身上带有珍贵的装备。不过相比起其他RPG，个人感觉《BOF2》杀敌掉宝物的机率太低了，想这样去收集武器真的是一件非常痛苦的事情。以下列出的7种怪物都是特定的地点出现的，包括3只巨大生物以及4只很强大但出现率很低的怪物。巨大生物岛：从温笛亚(ウインディア)城向左上一点的海中间的小岛上，屋子里面住着两位《龙战士1》里面的主角，而这个岛上最常出现的3种巨大生物都不太强，但是HP很多，是中后期练级好地方。

怪物名称	描述
アトミックグミ(HP900)	巨大生物之岛出现的巨大绿色史来姆，可以用ワースー击杀死。
ガンガンヘッド(HP1000)	巨大生物之岛出现的巨大蓝色鸟头。
チョールキン(HP25)	巨大生物之岛出现的巨大苍蝇，HP很少，但物理、魔法攻击均无效，基本只能打1点，利用武器引发的魔法无视魔法无效的特性轻松干掉。
グミオウ(HP1000)	巨大生物之岛的黄金史莱姆，出现率很低，高确率即死十分恐怖，推荐一口气发动帝皇龙+其他攻击解决。
ラグナライダー(HP1000)	在南方孤岛武器屋周围出现的死亡骑士，出现率低，颜色与一般的骷髅骑士有别(粉红色)。
ゾディアック(HP890)	无限之塔最底，最后BOSS前广场右边或下边的传送点房间出现，出现率低，弱点雷属性。
ペンドラゴン(HP999)	无限之塔最底，最后BOSS前广场左边的传送点房间出现，出现率低，弱点是圣属性。

四、隐藏技能

与1代一样，世界各地一共藏有一些人教授给你的特殊魔法，而且这次可以自由选择队伍中的其中一名同伴来学习。

1.二段龙变身“ドラゴン”（主角专用）



魔女塔附近的瀑布洞穴内，塔贝塔刚加入的时候就变成大青蛙去吧，记得把主角摆在队伍前头跟龙贤人说话。二段龙变身消耗全部AP击出全体最高512点的伤害，虽然是有3种属性，但是其实3种都是一样的无属性攻击（BUG?）。

2.山猫亭秘传“せんぎり”



游戏中的山猫亭，是要帮助塔贝塔去拿皇家之纹章的时候去的，不过如果在刚从カペタン村坐船到对岸至回到スイマー城之前这段非常短的时间提早去一趟的话，是可以学到秘技的。注意以后来就没有了。方法如下：提早去山猫亭，并前4步按照指示行动，接着打倒BOSS山猫，它问你“怒っているか？”的时候要回答“いいえ”，接着问你“お人好しか？”的时候要选择“はい”便可以学到せんぎり，作用是消耗MP0，无视防御力造成大约60多HP的伤害，禁咒状态下也可以使用，对一些物理防御很高的敌人非常不错。不过提早对山猫的战斗有点难打，建议等塔贝塔加入后拿到二段龙变身再来。

3.ナマンダ寺院究极魔法“ド・ブンバ・ラ”

第一次到ナマンダ寺院的剧情过后重新回来，在里面那个修行房间中间的人会让你帮助他敲钟，只要敲正确就可以学到“ド・ブンバ・ラ”。听示范一定要紧记节奏，按照示范按对键就可以学到。魔法作用是全体HP减半的强力攻击，对后期一些HP很多的敌人非常有用。

五、杂谈与心得

1.关于第9名同伴迪丝（ディース）

游戏中的隐藏同伴大魔导使迪丝加入方法：



盗人之墓东边的沙漠的小旋涡（仔细观察）发现她的住所，跟精灵交谈的时候说迪丝现在去了一个与魔法有关的地方，之后马上赶去モト镇的魔法学校，这时候迪丝乔装成一般学生在二楼左边的课室后排听课。迪丝一加入的时候已经有35级，身上一堆中高级魔法和辅助魔法，而且在可以乘鲸鱼的时候就可以去找她了，十分好用。其成长率惊人，智慧在LV44的时候就达到游戏上限255，而在LV60的时候已经有攻、防、运等4项能力到达255，速度居然可以到达511这样的恐怖数字，特技“蜕皮”更是无赖，HP全回复+异常状态回复，不愧是与女神弥尼亚有莫大渊源的大魔导使！

2.根性值的作用

在人物状态栏中有一项被称为根性值的数值，以0~7团蓝色火团来表示。这项数值的作用是影响战斗中被打死后自动复活的机率。根性值跟其他能力一样是以255为上限，游戏中一团火代表32点根性值（256/8=32），而自动复活的机率=（根性值/255）×25%，即最高也只能到达1/4。根性值的另外一个作用是影响到主角特技“きあい”的回复HP量，影响到此数值的还有主角的最大HP以及现时的HP，限于篇幅不给出具体数据，不过只要记住HP越少、根性值越大，那么きあい回复的HP就越多。

3.中期用鲸鱼登陆究极武器屋的孤岛



大家都应该知道南方的武器屋孤岛出售游戏后期的超强装备，在拿到大鸟后就可以马上去买到，十分强劲。不过GBA版有一个方法可以令你在骑鲸鱼的时候就可以登陆，方法如图所示，在该地点按A便可。这意味着游戏中盘阶段已经可以得到这些超强装备！只不过一分钱一分货，这些装备是很贵的，另外岛上的敌人也不弱，特别是有一定机率遇到超强的敌人ラグナライダー。最后还要注意一点用鲸鱼登陆后如果不靠传送魔法ヒュール是无法离开的，要不然就只有

让自己全灭回到上一次SAVE点（金钱减半）。

4.盗人之墓4种脸谱的秘密以及传说武器スターブリンガー



在盗人之幕的4种脸谱上遇敌，战斗结束后会发生各种随机状况，事实上是有规律的，每种脸谱都有独有的几种情况：黄色脸是得到100元／全队回复／直接传送到迷宫终点／捡到道具つきのしずく，红色脸是失去500元／踩中陷阱掉到下层（用妮娜回避）／全队中毒／带头队员HP变成1，绿色脸是带头队员HP全回复，而灰色脸是带头队员受诅咒／失去300元／得到1元／得到隐藏武器スターブリンガー。スターブリンガー的圣属性非常有用，不过想要得到就要耐心一点了。

5.バンドオ教会隐藏通道以及圣之使者提早加入的方法



在バンドオ教会的剧情中，可以去到一个地下变换通道，通过踩左右的箭头来变换入口。通常只能发现5个房间，但其实尽头还远远不止此。当第一次踩到门停在第5个房间的时候（楼梯的房间），踩在向右的箭头上3分钟不要动，通道便会变换出下半部分的6～11号房间，除了可以得到星之盾这样的珍贵防具外，更可以在第10间房间见到圣之使者，让她在大教会爆破之前就加入。6～11号房间从左到右的房间内容如下：教徒（战斗）、宝箱：星之盾，宝箱：クリムゾンガーブ，牢房，圣之使者，教徒。

7.攻略无限之塔时候合体被解除

最终迷宫无限之塔从入口到最后BOSS的路途非常长，万一合体被解除只有用魔法脱离迷宫出去重新合体，只是重新走这个迷宫的话简直是噩梦。这里介绍一个比较“邪道”的方法，就是当找到无限之塔内的记录点后先记录，然后用魔法脱离迷宫，回到共同体后重新合体，顺便可以补充一些药品。之后到龙神像更换队员，把你不使用的任意3名后备队员换上来，然后在故意让自己全灭，队伍自动转移到上一次记录的龙神像前，这样就回到无限之塔深部了。接着只要把原来的主力队员换回来，合体依然保留着。不过这样做当然有代价的，就是所持金钱减半。

8.游戏不同结局的引发条件（注意：有剧情泄漏）

《BOF2》总共有3个结局，当中主要跟共同体是否变成飞行形态有关。如何将共同体变成飞行形态在本文的开头已经有详细的方法。

结局分歧点一、入无限之塔的时候的回答问题，如果不选择攻进去的话母亲将继续守护着洞口，而邪神马上就要突破封印，BAD ENDING1；反之则攻入无限之塔见最终BOSS。



结局分歧点二、在最后的迷宫中击败邪神后见到结局画面，如果共同体变成了飞行形态，那么主角的父亲将会利用共同体飞行都市来守护无限之塔，GOOD ENDING。如果之前共同体没有变成飞行形态，那么主角在出来之后还是会自愿地选择变成巨龙守在洞口，BAD ENDING2。笔者认为这个BAD ENDING2才是最为感人的结局，纵使是击败了邪神还是无法摆脱宿命，与游戏一直的悲剧色彩配合得最好。

最后提一下最后之力“アンフィニ”，没有这个是无法击败最后BOSS的。取得方法是在ドラグニール下面成功通过龙贤人的试练便可。在最后的战斗中，3名同伴会被邪神杀死，这个时候主角会僵硬不能动，不断按方向键便可挣脱封印，接着和邪神的第一战其HP是无限的，也只会不断用同一招将你HP减半，是永无休止的死斗，在这场战斗中使用アンフィニ，那便可以引发最后的情节，之后才是真正的战斗（跟1代隐藏结局有点像）。具体内容就留待各位自己去体验吧！





風來のシレンGB2 上級者秘伝心法

主讲：kenyo

kenyo の话：虽然《风来之西林 GB2》发售至今已经1年多了，但是一款传世之作无论何时都会让人百玩不厌的。笔者通过几百小时的反复研究，再经过N天不眠不休的疾书，终于完成这篇究极心得。自认为本篇研究仅属中级水平，更为高级的研究是对特训咒文、救助咒文、复活咒文、礼咒文的规律解析以及风来人番付的高点数深入研究，可惜笔者能力实在有限，无法达到那种境界。大家要记住，《风来之西林》的研究是永无止境的，所以若哪位圣人有这方面的高水平研究不妨投稿给《游戏机》以便更多的“风来人”能够分享。



PART.1 完全肉食反應

～トンファンの穴99F突破攻略～

kenyo 语：个人认为“トンファンの穴 99F”这个迷宫（为方便大家记忆，下文昵称狗洞）比“奈落の果て”迷宫要难得多，出现的道具种类有限，又没有保存之壶，身上最多只能带20个道具……也许部分玩家是用模拟器玩的，但别以为用模拟器玩就一定能过，那样只是不那么容易死而已，不用点技巧还是无法顺利突破99F的，卡带版就更不用说了，遇上怪物房间的话能逃得掉几次？况且70F以上的怪物房间简直是地狱……也许有些玩家会将ンフ—（昵称狗狗）训练好之后带进迷宫协助战斗，那样在游戏初期和中期很有利，不过在游戏后期狗狗的生存几率比较低，而且过分依赖狗狗的话绝对无法领略到狗洞迷宫的真正乐趣。笔者作为地球上生物食物链的最高终结者之一，对食物的理解自然有独到之处，以下是不带狗狗不接受救助单靠自身实力突破的上级者攻略法，最大的奥义便是活用各种怪物肉和使用各种高级技巧，这也是这个迷宫的最大乐趣所在，因为是我最喜欢的迷宫，所以写得比较详细一点，希望对大家能有所帮助。

秘传心法 1：シューベル肉店

在迷宫的14～15F利用シューベル召唤出怪物获取大量想要的怪物肉的高级技巧称为“シューベル肉店”，这个技巧又是使用其他高级技巧所必不可欠的铺垫，所以一定要熟练掌握，看仔细了各位。

为了提高“シューベル肉店”技巧的成功率，游戏初期必须强化一下LV及收集必要的几种怪物肉，到达14F前西林的状态建议应达到以下要求：

①LV25以上。这需要在游戏初期使用快速升级法，建议利用一切可能的方法将10～13F出现的ゴーグラー升至LV3的グレンゴーグラー（Tips：可以利用ゲイス的慌乱特技令其向后攻击来升级，场所当然是窄道中了），然后再吃下ヒツジしんかんの肉使用特技降低其攻击力，一般使用3～4次后敌人攻击对你的伤害就为1了。就算这时西林的攻击力不高，也可以一脚一拳甚至用牙齿慢慢地将这个LV3的怪物折磨死，EXP有4000点之多，西林的LV一下子狂升，坐飞机了……运气好的话将会有肉入手，那么把肉扔给其他怪物……哈哈，之后如此反复操作，很快就能达到LV25以上。

②盾防御力10以上。20F以前数オオカブトの盾的防御力最高了，运气极好才可能在20F以前的商店中买到风魔の盾。

③至少持有ヒツジしんかんの肉1个以上。主要用来降低シューベル的攻击力。

④毒草和バットカンガルーの肉各1个。为了提升シューベル召唤的速度，可使怪物发怒的バットカンガルーの肉是必须的，加上毒草的协力会相对安全一些。如果你对自己有信心，毒草

可以舍去。

⑤垃圾肉（较弱怪物的肉）2个以上。主要为了对付シューベル召唤出的一些不可预料的难缠怪物，这时将垃圾肉投向那些怪物来避过不必要的伤害，增大“シューベル肉店”技巧的成功率。

一切准备工作就绪后，首先利用上面所述的道具使シューベル变为低攻击力、半速、发怒的状态，之后用菜刀狂砍其召唤出的怪物，主要目的是要得到以下3种怪物肉：壶つりジジイの肉、ミドロの肉、ウツボカズラの肉。其中第1种肉是使用“壶つりちょうろう壶店”高级技巧的关键道具；第2种肉升至LV3的オドロ用吸收之壶吸收其特技主要用以降低高LV怪物的攻击力和防御力，尤其在回收怪物肉及使用其他高级技巧时更发挥重要作用；第3种肉想必大家一定猜到了，当然是使用“无限祝福法”的关键道具啦。但是……只收集这3种肉就够了吗？NO！可能的话还应该收集以下几种肉：ヒャクメの肉、イカキングの肉、サムライどんの肉以及ボぶのみムシの肉。前2种肉升至LV3之后用吸收之壶大量吸收用以对付无法预料的怪物房间，不过ヒャクメまじん的混乱特技只能维持10回合，因此强烈建议吸收イカエンペラー的失明特技，这是回避系特技中最强的！而后2种肉主要提升自身的LV和满腹度至极限，详细方法请看后文。虽然这时可以继续收集其他想要的怪物肉，但不推荐，因为这样耗费时间即便能够收集很多肉但无法全部带在身上也是没有意义的，建议运用“壶つりちょうろう壶店”的高级技巧之后再进行收集也不为迟。



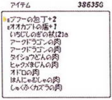
▲首先利用グレンゴーグラー来大幅度强化LV，每只EXP有4000点哦！



▲到达14～15F时利用的シューベル的召唤特技来得到想要的部分怪物肉。



▲肉店开到商店中了，图为入手ヒャクメまじんの肉的实况画面。



▲游戏初期就入手了大量的LV2～LV3的强力怪物肉，呵呵。

补充说明：建议一入手ミドロの肉之后就尽快利用亡灵武者提升其级别进化至オドロ，并用吸收之壶大量吸收特技以方便其他高级技巧的运用。

秘传心法2：钓壶长老的壶店

还在为狗洞中无保存之壶的出现而郁闷吗？还在为一大堆难以取舍的强力怪物肉而烦恼不已吗？全力突破携带道具数的限制，“钓壶长老的壶店”高级技巧闪亮登场！只要充分利用你的头脑，就能彻底解放你的双手！来啊，同学们上课啦……

众所周知，狗洞中是没有保存之壶出现的，身上最多只能持有20个道具绝对不可能突破危机四伏的迷宫和一些不可预料的怪物房间（尤其是大部屋那种），不过只要使用“钓壶长老的壶店”的高级技巧，一切都迎刃而解，同时也为其他高级技巧的应用提供了更为便利的条件。

之前已经说过必须先使用“シューベル肉店”技巧来得到关键道具“壶つりジジイの肉”，由于14～15F有鬼面武者出没，所以提升敌人的级别就变得异常easy啦，此外也有恶魔男爵（あくまだんしゃく）的出没，可以说使用“钓壶长老的壶店”的技巧有着非常天时地利的自然条件呢。下面介绍其中一种应用方法，首先使用かなしばりの杖将壶つりジジイ定身在下图所示的位置，然后杀死路过的鬼面武者等4回合后就会出现亡灵武者令其升级（如果没有过路的就用鬼面武者的肉投向其他怪物），待其进化至LV3的壶つりちょうろう后，吃下恶魔男爵的肉使用特技变成壶つりちょうろう，之后杀死路过的其他怪物就有一定几率得到吸收之壶、回复之壶或是空间移动之壶，不过以吸收之壶居多，但是这种守株待兔的方式产量不太高。

重要说明：依图示的位置以斜角方向使用恶魔男爵的特技来变身时不会解除壶つりちょうろう的定身状态。要注意的是变成壶つりちょうろう的持续效果只有50回合，一旦解除变身就会先变回恶魔男爵再变回西林的状态。所以要延长变身时间的话，快到50回合时要先解除变身变



▲首先将壶つりちょうろう定身在图示的位置。



▲之后变身成壶つりちょうろう杀死路过的怪物得到壶。

回恶魔男爵，然后再次使用特技变成壶つりちょうろう，恶魔男爵的变身持续效果是整层的。

为了提高产量，强烈推荐使用下图所示的方法来获取大量的壶。具体操作方法跟前面那种差不多，只不过将过路的怪物换成了シュ－ベル召唤出的怪物(建议先用オドロ的特技降低シュ－ベル的攻击力)，这样就能极大地提高产量，为了自



▲待恶魔男爵走到这个位置就OK了。



▲之后杀死シュ－ベル召唤出的怪物获取大量的壶。

身的安全度，不建议将シュ－ベル变为发怒状态。

当你觉得收集的壶已经足够多的时候，先把壶整理一下，尽量挑选使用次数为5的壶（6～7个）带在身上，壶种类不限。然后待过路的恶魔男爵（没有过路的便用恶魔男爵的肉投向其他怪物啦）到达上图所示位置时，一般它就会使用特技变身成壶つりちょうろう偷走你的壶，这时用菜刀狂砍，哇哈哈哈，普通之壶入手啦。这是使用“壶つりちょうろう壶店”技巧的最主要目的。

既然想要的壶已经入手，现在该进行整理工作了。尽量应分类存放，将常用的肉放进同一个壶，需要合成的武器和盾放进同一个壶，这样要用时打碎一个壶就成了。除了已经转为普通之壶的那些壶，应该还会剩下大量的吸收之壶，挑选6～7个使用次数为5的壶来吸收以下怪物的特技备用（仅属个人观点）：建议应吸收オドロ的特技×5、しゅくふくカズラ的特技×10、イカエンペラ－的特技×5、亡灵武者的特技×3＋きゅうめいウサギ的特技×2、剩下的壶可以留着备用，或者必要时也可以当作封印之杖来使用。怪物肉方面，オドロ、しゅくふくカズラ、イカエンペラ－、シュ－ベル、壶つりちょうろう都应持有1个以上并放到普通之壶内备用，此外一些强力的怪物肉能收集到的就尽量收集，具体请看“怪物肉通透分析”。老实说，恶魔男爵系的怪物肉真是非常好用呢，建议多搞几个备用，大家看完这篇PART.1的秘传心法之后可以数一数，恶魔男爵系的怪物肉到底“客串”了几个高级技巧。

补充说明：只要确保持有1个以上シュ－ベル和壶つりちょうろう的肉以及足够多的恶魔男爵系的怪物肉，那么“シュ－ベル肉店”和“壶つりちょうろう壶店”的高级技巧在以后任何一层都可以运用，可以随时无限地补给大量强力怪物肉、吸收之壶和普通之壶，不过在一些危险场所当然不要用了（例如大部屋），大家都是高智慧的生物，这方面我就不多说了，反正一句话，有强烈杀气存在的场所不要用！此外，使用这2个技巧比较耗费回合数，因此时间方面要特别注意，建议收集一定程度的道具后就整理一次，别等到狂风乱吼的时候再手忙脚乱地整理。

秘传心法3：无限祝福法

（建议先看看“PART.5最后的秘技”中的“无限祝福法”）

使用无限祝福法技巧的关键是要先入手ウツボカズラの肉，之后再利用亡灵武者提升其级别进化至LV3的しゅくふくカズラ。这时可用吸收之壶大量吸收其特技备用，主要用于祝福拾到的强力杖。如果要祝福的道具很多的时候，也可像“壶つりちょうろう壶店”技巧那样，把しゅくふくカズ定身在离房间门口1格远的位置，然后站在房间外以斜角方向吃下恶魔男爵的肉变身来祝福（之前必须把要祝福的道具全部放到地上）。祝福完毕之后若没有ブフ－の杖就无法确保100%回收肉以留待下次需要祝福时使用（ブフ－の杖20F以上随机出现，通常30F以上居多），当然我们可以利用“怪物肉无限増殖法”来増殖“しゅくふくカズラの肉”，不过就算无法回收也不要紧，可以再次使用“シュ－ベル肉店”的技巧来最终得到这个肉嘛，虽然麻烦一点，呵呵。

补充说明：提升ウツボカズラ的LV前可以利用其特殊能力来得到大量的草（向它射箭即可），但用菜刀杀死并不能确保得到肉，用吸收之壶吸取偷盗系怪物的特技来盗取才是上策，得到的大多是弟切草、药草、命之草、睡眠草、混乱草、毒草等等，你别妄想会有复活草。不过这个方法实用度不大，会浪费吸收之壶，如果你收集的吸收



▲可先利用ウツボカズラ来获取一些有用的草。



▲升至LV3就可以开始无限祝福SHOW了，把所有的杖都祝福吧。

之壶很多的话不妨这样来挥霍一下。

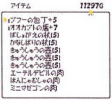
秘传心法4：ミニマゼルン系降临以及无限合成

令狗洞内不会出现的ミニマゼルン系怪物降临的惟一方法——使用变化之杖随机变出，因此可以将变化之杖祝福之后多次尝试，直至变出为止（变化之杖也是20F以上随机出现），注意变化时要离被变怪物N格远以增大安全度。我用GBA玩的时候曾经成功变出一次（LV3的ミニマゼゴン），而且也成功合成了装备，不过由于当时不具备100%回收怪物肉的条件，所以只好冒险用菜刀杀掉，结果当然是不出现肉（-_-b）……。能够确保在整个冒险流程无限合成的充分必要条件是必须持有ミニマゼルン系怪物的肉和100%回收怪物肉的道具ブフーの杖，缺一不可。最后补充一点，用ブフーの杖将ミニマゼルン系怪物肉化时一定要先用吸收之壶封印其特技，否则它会把杖吃掉，你就前功尽弃啦。

游戏初期在冒险途中拾到的剑和盾如果有附加数值，可放到普通之壶中保存，待积累得足够多了一次合成。若以后有幸合成了やまびこの盾和见切りの盾那就爽了，这2个盾是狗洞中最为罕贵的盾！随便说一下，如果一次性要合成的装备种类很多的话，例如剑、盾、杖均要合成的时候，利用恶魔男爵系的特技变身来合成更为方便快捷。不过不推荐将杖进行合成，试想，即使有祝福消失几率的影响，但两个祝福状态的杖肯定



▲LV3的合成怪物ミニマゼゴン降临！



▲成功合成了装备，而且也成功地将ミニマゼゴン肉化，以后就可以继续合成啦。

比单个祝福状态的杖耐用。

秘传心法5：怪物肉无限增殖法

41～49F出现的将军（しょうぐん）被杀死4回合后会出现将军丧尸（跟生化那些丧尸不同，将军丧尸其实是蛮かわいい的。咚咚！众人皆倒！），其特殊能力是使邻近被杀死的其他怪物复活，利用这点在这几层可以将一些强力怪物肉大量增殖。具体操作方法是：首先确保同一房间内有2个以上的将军丧尸存在，然后将想要增殖的肉投向房间内的其他怪物，之后用菜刀狂砍，运气好的话会成功回收肉，这时将军丧尸发动特技复活刚才死去的怪物，よし，再次狂砍，运气好的话又有肉入手，增殖成功！只要确保有大量将军丧尸存在就可无限增殖怪物肉啦。

秘传心法6：极限满腹度200%

这是很容易就能实现的技巧，因为变身成かんてらフグ后对其他怪物使用特技可以提升10%的最大满腹度，不过这个怪物在56～57F才会出现，上级者当然不会等到那个时候。利用"シューベル肉店"的技巧收集到がぶのみムシの肉之后再利用亡灵武者提升其级别进化至LV3的かんてらフグ，接着封印其特技并利用的オドロ的能力降低其攻击力，OK，吃下恶魔男爵的肉使用10次



▲利用恶魔男爵系怪物的变身能力来实现。



▲轻易实现满腹度200%。

特技就可令满腹度提升至极限200%啦。

秘传心法7：极限级别LV99

这也是比较容易就能实现的技巧，能反射魔法的タイショウどん在狗洞迷宫中不会出现，之前利用"シューベル肉店"的技巧收集到サムライどんの肉之后再利用亡灵武者提升其级别进化至LV2的タイショウどん并且将其肉化放到普通之壶中保存，因为しあわせの杖在20F以上才会随机出现，只要一拿到这个杖，配合无限祝福法的协力很快就能提升至极限级别LV99(使用此技需要很多吸取しゅくふくカズラ特技的吸收之壶。



▲我汗呐，29F才找到しあわせの杖！

PART.2 出奇制胜

～天下一ワナ道会99F突破攻略～

实际上，"天下一ワナ道会99F"这个迷宫(为方便行文，下文简称ワナ道）比"トンファンの穴99F"迷宫还要难得多，出现的道具种类有限，身上最多只能带20个道具，惟一的一个盾在60F以上才随机出现，游戏后期出现的怪物房间又极难对付，而且一不小心被怪物摸几下就玩完了，当然最主要的还是很多高级技巧在ワナ道中都无法使用，相信很多风来人都没有攻破ワナ道吧？其实，也不是绝对没有可能突破的，只要拥有一定的经验、较高的好运以及必胜的信念，天下没有达不成的事，事在人为。笔者通过反复的攻打积累了不少经验，用几个字来概括就是本PART的关键词——出奇制胜！其最大的奥义就是活用あたらずの腕轮以及灵活建立据点杀敌，相信大家看完本PART就能理解了。笔者先告诉大家，任何成功突破的风来人都经历过这样的磨练："挑战→失败→反省→再挑战→成功"，看了本PART的内容之后并不保证你一定能过，毕竟很大程度上还要取决于你的运气，以下的攻略法是以不接受救助为基础的。

秘传心法 1：游戏初期升级秘法

在迷宫的一些特定层利用回转盘、召唤器让敌自相残杀提升级别之后用地雷解决从而获取大量EXP的一种高级技巧，这个技巧在"游戏机"2001年11月B有详细介绍，在此我就不多说了，免得有骗稿费的嫌疑。

秘传心法 2：99支箭入手法

虽然在ワナ道主要是设置各种机关杀敌，不过如果收集一定量的弓箭后就可以利用"射箭+直接攻击"的方法提高战斗力，而且，弓箭的收集还影响到下文"秘传心法3"的运用，所以就有必要将弓箭的收集作为继续ワナ道冒险的首要任务。实现方法也很简单，只要将箭系的机关设置在房间内贴近墙壁的地方，然后将任一道具向机关投掷就可启动机关发出弓箭，能够收集到的箭主要有毒箭、木箭和铁箭，前2种杀伤力太低，不推荐收集。令人难以忍受的是收集弓箭时的"手续烦琐"，每收集1支箭就要按B键调出菜单一次，



▲弓箭收集也是很重要的。

郁闷！这是由于装备ワナしの腕轮后SELCET＋A键默认为设置机关和改造机关，以致不能通过这个快捷键来射箭加快收集的速度，解决方法是收集箭时解除ワナしの腕轮就可以啦。不过这也彻底暴露了GBC键位不足的弊端，虽然GBA增加了2个键，但个人认为还是不够用，真心希望老任能够在GBA的后继机种再增加至少2个键，那真是功德无量了。

秘传心法 3：あたらずの腕轮活用法

虽然ワナしの腕轮能够灵活自如地改造和驾驭机关，但其有个负面效果，它使机关有一定几率会损坏，因机关的不同损坏几率也不尽相同，这是其固有的负面特性，而且所有机关对浮空系怪物无效，遇上时只能血拼或用杖对付，难道浮空系怪物真的可以逍遥于机关的"法力"之外？有什么方法可以降低机关的损坏几率？相信你看了下文之后自然会找到答案。

あたらずの腕轮，效果为投掷道具时不会掷中敌人，20F以前有可能在商店中买到，20F以后则随机出现。在其他迷宫可能是谁都不想要的负面腕轮，而在ワナ道迷宫却是除ワナしの腕轮外必备的第2个重要腕轮，其在杀敌以及练级场合都能发挥重要作用。可以这么说，没有あたらずの腕轮就绝对打不过ワナ道。

A.普通活用：通常的用法便是先使用ワナしの腕轮将机关设置在怪物必经的通路上并改造成想要的机关，例如地雷、回转盘等等，然后在机关附近待机，当怪物接近且快要踏上机关时，马上装备あたらずの腕轮，待其踏上机关后将一垃圾道具投向怪物（推荐用弓箭射击），OK，道具碰到怪物后弹飞，却触发了怪物脚下的机关，哈哈(^_^)，目的达成。使用此法可以令浮空系怪物也能体验机关的"法力"，而且，用此法解决怪物

绝对不会令机关损坏，所以就算设置了“落穴”这种使用1次就会损坏的机关也丝毫不用担心（召唤器是惟一的例外）。不过，此法必须要确保西林与机关在同一直线上，不然就无法使用了。

B.高级活用：有些层没有即死系的机关出现，尤其在游戏后期时更是很容易令人陷入困境，但一般会有钝足、睡眠瓦斯这些异常状态系的机关，只要配合あたらずの腕轮活用这2个机关就可以毫发无损地轻松解决大部分敌人啦。机关设置跟上述的普通活用法差不多，睡眠瓦斯最好用，发动1次可攻击5回合，就算这时敌人依然顽强地屹立不倒，再射箭发动1次绝对可以解决，钝足机关则比较麻烦，不推荐发动效果后用攻击→退一步→再攻击的方法，而是让怪物直接停留在机关上，采用射箭→攻击→再射箭的方法，也就是说，每攻击1次就发动钝足机关1次，，这样怪物就永远处于挨打状态，直至到达西方极乐世界……这就是“连续攻击”的杀敌活用，另一个活用是探索活用，以设置机关的地方为据点，再四处搜寻楼梯的确切位置，遇上怪物时退回据点内解决。再一个就是收集道具的活用，只需在怪物通过几率较高的路段设置2～3个绊脚石再配合睡眠瓦斯杀敌就能有效收集到大量道具，避免了在各个路口设置大量绊脚石浪费机关而收效甚微，最后还要跑来跑去耗费满腹度的情况出现。

秘传心法4：チキンの肉入手法

在迷宫的50～51F只要用点技巧就能入手ワナ道惟一的肉——チキンの肉（チキン，chicken，为方便大家记忆，下文昵称“油细鸡”），那么，收集油细鸡肉有什么用呢？嘿嘿，油细鸡肉不仅味道鲜美，可以作为饱腹的食物之外（回复满腹度100%），更重要的是在80～90F用以对付特级杀手メチルサタン。首先请确认你持有以下道具：つるはし、ワナ师の腕轮、あたらずの腕轮、铁箭和ばしょがえの杖，然后搜索到楼梯所在的房间，接着在附近找一间能够很好观察过路怪物动向的房间掘开墙壁设置机关，靠近房间门口的地方设置2个落石のワナ，最后1个设置ハラヘリのワナ。完成之后装备あたらずの腕轮，躲在挖开的墙壁里对墙壁以斜角方向不断射箭启动机关，再拾起再射，此招用以对付闯入的透明怪物ホルムデーモン和其他怪物，如果嫌麻烦可以按住A＋B键等待，不过就要随时准备被ホルムデーモン偷袭了。当看到マスターチキン出现时，马上装备ワナ师の腕轮把ハラヘリのワナ改造成落石のワナ，之后走到窄道门口诱敌，于是マスターチキン中计乐颠颠地向你跑去，此时返回原位置，等到マスターチキン踩中第2个机关后使用ばしょがえの杖与其交换位置，之后マスターチキン再次踏中第3个落石のワナ，这时只要攻击1次就能将它打回油细鸡的原形（如果你这次攻击MISS也只能怪你运气太好），油细鸡惊慌失措地向窄道尽头逃跑，活捉油细鸡成功！当然，我们要的是油细鸡肉，所以还要把它变成肉。将油细鸡堵在窄道尽头后设置大型地雷机关，然后选择“ふむ”指令发动机关，(^_^)哈哈，香喷喷的油细鸡肉入手了。需要说明的是，让油细鸡自己踏中大型地雷是无法得到肉的，此外，自己踩踏大型地雷后HP降为1，要赶紧用回复之壶回复。

上面的方法1次只能收集1个肉，其实，在把油细鸡关在窄道内后完全可以不必理会它，而是继续等待把第2、第3个油细鸡都关到窄道内后再设置大型地雷将它们一次性变为肉（最多1次可收集5个，不过考虑到身上还要持有其他重要道具，无法带太多，一般持有2～3个就够了，多余的吃掉），之后只要回复1次就行了，此举节省了回复之壶的使用次数。



▲油细鸡：“大侠，求求你放了我吧……”
西林：“原谅我，吃你不是我的本意，而是天意！”



▲踩了地雷之后香喷喷的油细鸡肉入手。

秘传心法5：つるはし活用法

つるはし也是ワナ道必备的道具，其主要作用并非是偷盗商店内的道具，而是在窄道内掘开墙壁，然后设置即死系的机关并配合あたらずの腕轮来活用，这称为建立据点。据点的建立意义重大，其在游戏后期回避和屠杀敌人时发挥重要作用。

由于游戏的中期和后期敌人很强大，一般不推荐在房间内开战，而是在窄道内掘开1格墙壁，并设置至少1个即死系的机关，如下图所示，待敌人靠近时装备あたらずの腕轮射箭来瞬杀。此外也可以此为据点并探索楼梯的所在地，是为拓展活用。

不过在游戏后期对付2倍速的怪物就要采取另外的方法了，掘开1格墙壁后，必须设置至少3个即死系的机关，如下图所示，这样的据点才会比较安全。当然，因迷宫层数的差异，据点的机关设置也不尽相同，没有即死系的机关，睡眠瓦斯可作为替代，连睡眠瓦斯都不出现的阶层就只能设置回转盘啦（比如95F以后）。



▲机关少的时候暂时先这样设置一个用着先了。



▲对付2倍速的怪物就要这样设置了。

秘传心法6：道具无限收集法

单靠迷宫内随机出现的少量道具和偶尔出现的商店来补给道具是远远不够的，因此我们必须寻找另外的道具收集方法。多杀ドラゴン系的怪物是个不错的选择，不过效率太低而且得到钱的几率比较高。相信大家一定都知道绊脚石这个机关，它可令怪物身上的道具掉出来，可以入手很多对以后冒险很有帮助的杖，特别是饭团、回复之壶等等就不多说了，整个冒险流程共有3个阶段可以设置这个机关。

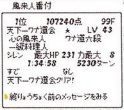
第1阶段是6～11F，由于还未入手あたらずの腕轮，收集的效率不会太高，况且还有ウルロイド的骚扰。为了提高收集效率，建议10～11F把敌人杀得差不多了，在楼梯附近按下图所示设置ころび石和ねむりガス呈十字形，然后使用大部屋卷物破坏墙壁，这样子无论怪物从哪个方位杀过来，都逃脱不了被剥夺道具之后再惨死于睡眠瓦斯和西林铁拳之下的悲惨命运，这就是传说中的“暗黑十字架”的高级技巧啦（对于从斜角来的怪物只要作相应的移动即可）！



▲传说中的“暗黑十字架”高级技巧！

第2阶段是36～39F，由于子供战车的出没，38～39F才适宜用“暗黑十字架”技巧收集道具，当然，有あたらずの腕轮的配合才能真正地进行无限道具收集。

最后阶段是70～74F，ノコギガッタ一的出现使收集有点麻烦，不过像下图那样设置就没问题了，就算ノコギガッタ一扔怪物过来也可用身边的机关来干掉。机关充足的话，可再设置2个“装备解除”对付あんこくかむろ，因为其特技是令投掷道具无效，あたらずの腕轮无法发挥作用，遇见它时先装备ワナしの腕轮封印其特技，再切换至あたらずの腕轮战斗，这样绊脚石和睡眠瓦斯就永远不会损坏。这几层运气好的话可以收集到比较好的クォ一タ一の杖。



▲以下是笔者快速破关的一个成绩，只重速度不重番付点数，相信这种记录还是会给众多高手所破的。



▲最后阶段的道具收集，基本的机关设置就是这样啦。



▲设置“装备解除”机关封印あんこくかむろ的特技。

PART.3 挑戰無極限

～心の風来人＆伝説風来人称号入手攻略～

kenyo语：很多人以为突破锻冶屋のかまど99F得到的“真·风来人”便是最高称号了，其实还有2个更为高级的称号，达成条件也很苛刻，详见下表的“风来人事件及称号”。

风来人事件	达成条件
城から脱出した	脱出魔城
ザガンを倒した	击倒ザガン
领主を倒した	击倒领主
キュラスを倒した	击倒キュラス
邪神を倒した	击倒邪神
锻冶屋のかまどをクリア	突破 冶屋のかまど 99F

アイテムなしで锻冶屋のかまどをクリア	不带道具突破锻冶屋のかまど 99F
风来人のあかしを持っている	持有风来人之证，突破奈落の果て 30F 即可
奈落の果て 20F に到达	奈落の果て 20F 到达
盾を装备せずに奈落の果てクリア	不装备盾突破奈落の果て 99F

风来人称号
ふつう
ゴロツキ
流れ者
旅ガラス
三流风来人
二流风来人
一流风来人
真·风来人
心の风来人
传说风来人

kenyo 语：个人认为不装备盾攻打奈落之果的难度不是太高，因为有众多的杖、卷物协助战斗，而且还可以使用无限祝福法，难度甚至还比不上ワナ道，大家可参考下面的“上级者迷宫难度排名”，仅属个人观点（注：由于壶之洞窟过于单调且随机性太强，个人认为归为MINI GAME比较合适）。有鉴于此，我就不打算写无盾突破奈落之果的攻略了，各位只要小心谨慎保持冷静得到心之风来人的称号应该是没问题的。不过，有位有识之士对我这种不负责任的行为实在看不过眼，他就是风来界顶级高手，获得风来博士后学位的qianlc君！他打算倾其毕生所学，为大家详细讲解不装备盾突破奈落之果的全过程，下面有请 qianlc 君出场，请大家掌声侍侯！

上级者迷宫难度排名

1位 锻冶屋のかまど（不带道具）
2位 天下一ワナ道会
3位 奈落の果て（不装备盾）
4位 トンファンの穴（不带狗狗）
5位 トンファンの穴（带狗狗）
6位 奈落の果て
7位 锻冶屋のかまど

无盾突破奈落之果攻略

qianlc 语：大家好！我废话不多，尽快进入正题。（kenyo 怒：你在影射我话多吗？）

由于无法装备盾，剑和腕轮的选择就显得十分重要了。如果合成壶不够的话可以利用在20几层出现的ミニマゼルン系怪物的合成能力，不过要有能解决它的准备，象龙炎草，睡眠草等都是不错的选择。

剑的主体在初期可以使用百鬼の剑（基本攻击13，合成数4，+界限35），どうたぬき（基本攻击12，合成数3，+界限40），也可以使用风魔刀（基本攻击15，合成数3，+界限30），合成对象推荐ドラゴンキラー（对龙系敌人威力大，龙系敌人能力强且经验较多，末期的主要敌人）、三日月刀（对爆弹系敌人威力大，中后期很讨厌的怪物）、じょうぶつのカマ（对幽灵系敌人威力大，幽灵武者系和会两次攻击的死之使者、死神等都是很讨厌的），其他的像1ッ目ゴロシ（对独眼系敌人威力大）、斩空剑（对浮游系敌人威力大），ドレインバスター（对吸引系敌人威力大）可以根据实际情况来选择。在中后期可以得到钢剑マンジカブラ（基本攻击18，合成数2，+界限50），这奈落の果中攻击最高的剑，但合成数较少，只建议合成ドラゴンキラー、三日月刀等以对付后期出现的怪物。

腕轮的主体可以用よくみえの腕轮（看见陷阱及透明的敌人）或こんらんよけの腕轮（防混乱腕轮），合成数都是3。原料必备的有：つうかの腕轮（通行腕轮，能够在水上行走。在迷宫中有不少被水围住的孤岛，上面有不少东西，也能用来逃命）、とうしの腕（透视腕轮，看到地图上敌人和道具的位置。知己知彼，百战百胜），以上4种强烈推荐合成。其他的腕轮：のろいよけの腕轮（防诅咒）、ドレインよけの腕轮（防吸引系攻击）、よわらずの腕轮（防弱）可以按实际情况再选一个。最好再准备一个回复腕轮来及时回复HP，其他的合成没什么要求，只要没有副作用就行了。

壶、杖和卷物的使用也是很重要的，重要的有：ほぞんの壶（保存的壶）、合成の壶、きゅうしゅうの壶（吸收的壶）、とじこめの壶（封印的壶）、しゅくふくの壶（祝福的壶）；みがわりの杖（替身之杖）、ふきとばしの杖（吹飞之杖）、とびつきの杖（飞突之杖）、しあわせの杖（幸运之杖）、ふういんの杖（封印之杖）、ひきよせの杖（唤回之杖）、ふこうの杖（不幸之杖）；こんらんの卷物（混乱的卷物）、バクスイの卷物（睡眠的卷物）、しきべつの卷物（识别的卷物）、ねだやしの卷物（根除的卷物）、せいいきの卷物（圣域的卷物）、はくしの卷物（白纸的卷物）、ふはつの卷物（不发的卷物）、ダイバクハツの卷物（大爆炸的卷物）、壶ぞうだいの卷物（壶增大的卷物）、おはらいの卷物（驱邪的卷物）。

在迷宫中冒险经常会捡到钱，它可是杀人的利器，千万别直接拿起来，可能的话多放点在保存壶中。普通的钱可以给敌人造成钱数的十分之一的伤害，在迷宫中捡到的一般只有几百而已，对于那些体力过百的就显得不够了，据此认为钱

研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心

没用就大错特错了。普通的钱伤害是不大，有没有试过祝福的钱呢？它的伤害可不是普通的钱能相比的，达到了一分价钱一分货的效果，有百分之百的伤害，只要有一两百就能对绝大部分没有“间无”特技的怪物必杀，再配合无限祝福就能达到最佳效果。这样一来钱会不会不够买东西了呢？其实商店就是让你发财的地方，特别是当卖价达50000的“根除的卷物”出现的时候，不抢就对不起店主了。最安全的方法就是利用吹飞之杖或唤回之杖把楼梯吸引到店里，抢劫和诈骗之后拍拍屁股走人就行了。如果楼梯就在商店隔壁的话可以用つるはし砍出一条通道逃出，也可以利用大部屋卷物再和站在楼梯口的店主换位即可。

当不幸陷入大部屋版怪物屋时，和敌人肉博是毫无意义的，首要目的就是迅速来到楼梯，可以使用的道具有速度草、大爆炸的卷物、睡眠的卷物、こんらんの卷物、とびつきの杖、みがわりの杖、ばしょがえの杖等。

锻冶屋裸奔攻略

kenyo语：送走了qianlc君之后，我的荷包又瘪了很多（qianlc的出场费），本着我不入地狱谁入地狱的精神，下面就向大家简单讲解一下不带道具攻打锻冶屋的要注意的问题，毫无疑问，其难度绝对是最高的，这当然是建立在不接受救助的前提上。首先说明一下，不带道具攻打锻冶屋有个非常美妙的专业术语，这个专业术语是由伟大的哲学家qianlc君提出的，被风来界誉为最为动听、有望角逐到风来流行词汇奥斯卡金像奖的词——裸奔！没错，这个词高度浓缩了不带道具攻打锻冶屋的过程，是因裸而奔！下面就谈谈我裸奔锻冶屋的心得，各位请多多包涵啊。

1.裸奔前的准备工作

裸奔最重要的是先训练好狗狗，狗狗可以吃下怪物肉并学会该怪物的特技，但并不是所有的特技都能学会，查看狗狗的特技状态栏如果怪物名后面没有“のとくぎ”的字样，则该怪物的特技不能被狗狗学会。特技最多可以学会10种，超过10种时旧的就会忘掉。很多风来人都认为，让狗狗领悟的特技越多战斗时就越有利，其实这是非常错误的！狗狗学会的特技越多，随机连续发出同一种的几率就越低，可能等半天也等不到你想发的那种强力特技，这是最为恼人的！因此，本着宁精勿滥的原则，我推荐大家让狗狗学会5种特技就行了。必要的6种肉分别是きゅうめいウサギの肉、アークドラゴンの肉、オドロの肉、ハイパーゲイズの肉、イカエンペラーの肉和ヒャクメまじん。其中第1种回复HP，第2种给予敌40点伤害（远程有利），第3种令敌攻防降为0（近身有利），第4种近身时令敌单体向后攻击，最后2种令全体失明状态和混乱状态，遇上大部屋型怪物房间时更显奇效！这样，狗狗发动攻击特技时便有五分之一几率使出其中一种强力特技，战斗效能大大增强！

训练好狗狗之后，裸奔前还要提升自身的LV，以增大在锻冶屋的生存几率。实现方法非常简单，只要收集到天使之种和受草之杖，并配合“仓库版真无限祝福法”来使用（详见后文），很快就能提升级别至极限LV99。需要说明的是，就算在仓库内提升了狗狗的级别，进入锻冶屋后还是会降为LV1的，所以不要做这种无用功了。

另外一个重要的东西是money，虽然裸奔煅冶屋不能带道具，但可以带钱，裸奔的状态是无法成功偷盗和抢劫的了（你敢吗），那么惟有乖乖地掏钱买，况且钱财乃身外之物，带20～30万进去挥霍一下总不是坏事，反正放银行里早晚也会发霉的。（LIKY乱入：“既然钱财乃身外之物，那么你的稿费给我算了。”kenyo怒：“关门，放狗！”狗狗：“汪汪，咬！”）

狗狗的级别与能力对应表

LV	攻	防	HP
1	25	6	60
2	26	6	65
3	28	6	70
4	29	6	70
5	30	6	75
6	32	6	80
7	33	6	85
8	34	6	90
9	35	6	95
10	36	6	100

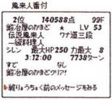
2.裸奔秀简略提要

进入锻冶屋后首先应多让狗狗杀敌以尽快升至LV10，拾到的命之草投给狗狗以提升其HP上限。不过要注意的是狗狗每升一级其HP会“复位”，比如说，从LV6升到LV7时就算这时的HP上限有100，升级后也会降为85，所以，只有将狗狗的LV提升至极限后，投掷命之草提升其HP上限才是有效的。

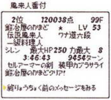
运气好的话，煅冶屋中能够买到的最强装备当属装甲カブラサライ和火迅风魔刀了，不过大多数人未必有这种运气……比较有用的武器是セ

ルアーマーの剑，可以打出怪物身上的道具得到诸如命之草、弟切草等等辅助物品，此外若买到やまびこの盾建议在需要时才装备，不然狗狗发动ヒャクメまじん的特技时会被盾的能力反弹魔法而进入混乱状态。此外应当与狗狗有一定程度的默契，而且绝对不能让狗狗战死，狗亡人亡！

由于裸奔煅冶屋的难度实在太高，目前只可能在模拟器上实现，卡带版的话想突破绝对是不可能的，单不说那层出不穷的怪物房间，就凭那买来的一二十的防御力的破盾撑到20、30F已经是非常辛苦的了。裸奔煅冶屋最怕的就是ヘルギャザー，狗狗的特技对它无效，遇上了只能血拼！相信各位带着好装备攻打煅冶屋的次数不会很少，应该有很深刻的体会才是，所以我就不打算写详细的突破过程啦，就放几张截图让大家看看算了。



▲qianlc的裸奔造诣甚深！快破关时把装备卸掉造成“全裸”的假像……



▲kenyo的裸奔记录稍逊一筹，主要是遇上的怪物房间太多了……



▲遇上普通的怪物房间只要狗狗能及时放出对敌全体的特技就不用太害怕了



▲弓箭手对狗狗射箭，MISS，启动了狗狗脚下的发怒机关，于是狗狗暴走了。



▲8F遇上了大部屋版怪物房间，而且也有出现ヘルギャザー，寒！顶住啊，狗狗！



▲待狗狗放出敌全体的特技后立即向楼梯冲刺便是对付开场大部屋的上策。



▲知道怎么把ヘルギャザー变为钝足状态吗，嘿嘿，秘密。



▲西林：“狗狗，快放特技！救火啊……”
天空龙：“你够胆放特技试试看！”
狗狗：（汗）“对不起，我不认识那家伙，你们有事找他好了，我只是过路的……”
西林：“好歹我含辛茹苦养大你，现在你这样来对我……55555……好惨啊……”

如果你很想入手“传说风来人”的称号，大可接受救助拿到强力装备，这样子突破就轻松了。（LIKY乱入：“功名如浮云，大家又何必那么执着呢？”kenyo：“左右护法，把他拖出镜头非人道毁灭！”）最后补充一点，奈落无盾和裸奔煅冶屋无论先完成哪一个都只会得到“心の风来人”称号，两个都完成才能入手“传说风来人”称号，接受救助的话，奈落无盾的攻关相对较难一点。

PART.4 地獄特訓

～地獄特訓咒文及規律解析～

地狱特训咒文

特训迷宫的最高上限只有99F吗？NO！最高是255F，不过一进入就会瞬间出来，实在没有意义，但是可以快速得到一些特定道具。已经成功突破特训99F的风来人不妨试试以下的254F地狱特训，绝对令你热血沸腾！那么突破之后是不是有好道具入手呢？我可以很坦白地告诉大家：绝对不会有太好的道具，只是能获得莫大的成就感和满足感而已……

全迷宫255F的特训咒文

迷宫	特训咒文	入手道具
古代遗迹	ぐさぶんをなわごむ	回复の剑
魔城东小天守	はへぶさこかくうど	回复の剑
魔城大天守阁	まぜぶおえれあこげ	てんしのたね
ジャハンナムの扉	ゆくぶちたふしざぐ	てんしのたね
奈落の果て	かたぶろれゆゆいめ	回复の剑
トンファンの穴	しぬぶなとぶせえぶ	ブフ－の包丁＋回复の剑
天下一ワナ道会	しうぶふひひとしる	ワナしの腕轮＋回复の剑
锻冶屋のかまど	もじぶゆやわふいる	しんくうぎりの巻物（咒）
壶の洞窟	かきぶだぞとがざす	とじこめの壶[3]＋てんしのたね

全迷宫254F的特训咒文



迷宫	特训咒文
古代遗迹	そおぶをろのろつわ てかぶせしそしまば ぜざぶれりどりそと
魔城东小天守	すえぶもむこみぞく ばのぶけきまかびお うどぶれりにらだえ
魔城大天守阁	ずけぶぐがうをぬよ どゆぶまへちひばぢ さなぶほふねはむま
ジャハンナムの扉	みをぶそすぜこきき だわぶそするこもり ぢぐぶねにひてえる
奈落の果て	ただぶへひびぬでよ ひとぶなてろそぐへ ぶわぶぬなけちばす
トンファンの穴	ぞちぶじごばんとて ぬふぶろるけやをは いけぶだぜろげずぎ
天下一ワナ道会	ぶがぶぐがいるげに ひかぶねにのたほさ えろぶぜじこがもゆ
锻冶屋のかまど	ちびぶざげなろわぶ れまぶひのぶつこじ びびぶねにつそやま
壶の洞窟	じごぶねにでせとぞ じまぶめみなねぎが ごきぶとつびこぢろ

PART.5 最后の秘笈
～真·无限祝福法&BUG秘技～

真·无限祝福法（仓库版）

以前在《游戏机》2001年11月B介绍过的无限祝福法只局限于卷物，而且每使用一次就要进出仓库一次，还要再装备一次武器和盾，当卷物的祝福状态不幸消失时还要找祝福之壶来祝福，不仅麻烦而且速度极慢。经过偶潜心的修炼，终于发掘出真正的仓库版无限祝福法！运用此法不仅可以一次性将装备强化至极限，还可以将所有道具无限祝福而且不用反复进出仓库！

本秘法操作具体步骤如下：

①首先收集齐全必要的道具：吸收之壶、壶增大卷物、かなしばりの杖和しゅくふくカズラの肉。（说明：壶增大卷物最好收集2个以上，原因我不多说了；另外しゅくふくカズラの肉比较难直接入手，所以这里改用ウッボカズラの肉和しあわせの杖来代替，只要带把菜刀去ジャハンナムの扉6F杀死ウッボカズラ就能得到ウッボカズラの肉了）；强化辅助道具：天惠卷物和地惠卷物（如果你想强化装备的话）；无限祝福回收辅助道具：魂之镰和ブフ－の包丁（若有ブフ－の

杖就最好）。

②一切准备工作就绪后，带除マーモ和ンフー的其他NPC到仓库中，偶选择了お龙小姐。既然约了MM来谈心，二人世界当然要“清场”了，将那块塌塌米地板上存放的所有道具转存到仓库番人处或者带在身上，完成清场步骤。（清场的用处想必大家都明白的，偶就不多说了）

お龙：“今晚的月亮好美啊！我要你陪我聊到天亮。”

西林：“当然可以啦，不过我觉得今晚的你比月亮更美！”

③将お龙带到那片塌塌米地板上，对お龙投掷ウツボカズラの肉，再用しあわせの杖将ウツボカズラ进化至LV3的しゅくふくカズラ，接着使用かなしばりの杖令其不能行动。好了，拿出吸收之壶狠命地吸收其特技吧（对同一个怪物可以无限次吸收），然后将想要祝福的道具放到地上，站在上面使用特技将道具祝福，吸收之壶使用次数不够时用壶增大卷物来补充（记得祝福啊），如此反复，仓库内所有道具都可以轻易变为祝福状态——甚至连壶也可以——虽然这样是毫无意义的……

④无限祝福完成后，别随便就杀掉しゅくふくカズラ，首先解除武器将其HP打至很少，接着装备魂之镰使其HP减为1，OK，摸出菜刀狂砍，运气好的话しゅくふくカズラの肉回收成功！这样下次需要祝福道具时就不用再去收集肉了（若有ブフーの杖就用不着这么麻烦）。

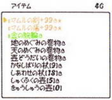
使用这个秘法只要再增加1个合成之壶就可无限合成啦！



▲和MM聊天首先要清场。



▲无限祝福SHOW启幕。



▲连祝福之壶也被祝福了。



▲最后别忘了回收肉。

无限祝福法（奈落版）

本秘法是“仓库版真无限祝福法”的实战版，具体方法如下：

奈落の果て迷宫的30～32F和50～52F有时会遇上しゅくふくカズラ这个怪物（若有しあわせの杖，也可对しきべつカズラ使用令其升级），只要身上持有吸收之壶和壶增大卷物，无限祝福法则使用可能！首先对しゅくふくカズラ使用かなしばりの杖令其不能行动，再用吸收之壶狠命地吸收其特技，然后将想要祝福的道具放到地上，站在上面使用特技将道具祝福，吸收之壶使用次数不够时用壶增大卷物来补充，如此反复，身上所有道具都可以轻易变为祝福状态了。此外，若有天惠卷物和地惠卷物的话（没有就用白纸写），装备更可强化至极限！很多风来人在打至60～80F便含冤而去，很大程度上是不会用无限祝福法所致，呵呵。（Tips：最好在到达50F前将所需要的道具收集齐全，以达成最佳的无限祝福效果，为以后的冒险巩固基础）

补充说明：在50～52F若身上持有しあわせの杖，配合无限祝福法使用时运气好的话更可令LV升至99！因为这3层出现的隐形怪物ホルムデーモン拥有反射魔法的特殊能力，使用目药草就可看到它了，对它使用しあわせの杖，LV狂升！若无目药草时也可靠装备中合成的反击能力来判断ホルムデーモン的位置。

剑盾强度变2倍的BUG大法

本秘法适用于トンファンの穴和奈落の果て迷宫，具体方法如下：



首先必须保证持有弓箭和怪物肉（或者是已吸取特技的吸收之壶），装备剑、盾和弓箭之后吃肉变身（吸收之壶时使用特技变身），解除变身后将弓箭放置地上，这时可以发现剑盾数值已变为2倍了，这种状态可以持续保持，不过再吃下怪物肉时会回复，再次装备弓箭、剑、盾和腕轮时也会回复。本秘法可以反复操作，使用这个秘法后对突破トンファンの穴99F非常有利，不过难度也相应降低了很多，慎用！

看了本文之后大家可能会有想重玩的冲动，那么请立即行动，翻出卡带把GBA启动，在《风来之西林GBA》发售前再一次重温当初的感动！若有问题或意见，欢迎到我网站的论坛来共同探讨，地址是http://furaizone.yeah.net。

文：重度研究组 DIND& 露西亚的饭撕

《世界传说 换装迷宫2》究极研究

《换装迷宫2》这款游戏推出至今已有大半年的时间了，通关者应该不计其数。但是这款游戏仍然有很多值得我们研究的地方，恰逢国内的两大汉化小组星组和CGP小组都对这款游戏"蠢蠢欲动"，欲将之汉化而后快，所以我们写了这篇攻略，希望广大玩家可以在拿到汉化的换装迷宫时有一个更为详尽的深入重度研究。

(一) BOSS战——低等级挑战BOSS心得（不带NPC角色）

对BOSS战无论你选用物理系角色还是魔法系角色，都不外乎以下规律：以一个角色牵制住BOSS，另一个角色围着BOSS做文章，既然要做到低等级挑战BOSS，我推荐用魔法系的角色，因为物理系的角色随着等级的提高对战力的影响相当大；而魔法系则不同，如果能拥有魔力UP30%，即使在低等级的条件下也可以给BOSS带来重创。魔法师最好够拥有"快口"，"魔力UP"等能力，利用属性相克的魔法就可以轻松地作掉BOSS！方法就正如上面所说，让一个防御型的（最好是物理）角色缠住BOSS，不让其脱身，这里我推荐最好用男性的钻子先生和女性的阿美，用两人强力而无空隙的普通技牵制BOSS，然后用你的魔法师换着位置和BOSS周旋，虽然耗的HP并不多（LV低的关系），但是只要有恒心，一样可以作掉BOSS。



对冰之精灵之战，关键在于跑着打，建议给克拉斯装备冰属性减轻的道具，这样BOSS发冰魔法我方就不会全灭，克拉斯本人要具有"魔力UP"，"快口"能力，要点是绕着BOSS做文章，用2个15级的可以做掉她！

对达奥斯，我用的是LV15的阿美和LV23的克拉斯的雷属性召唤，克拉斯用天价ROOTS加知性，魔力等能力，配备"快口"、"魔力UP"等能力，BOSS回复HP的值肯定没有你打掉的血多！而阿美的普通技甚至比钻子先生的更为强劲，一旦贴身BOSS根本就没有办法摆脱，当然，你要是指望她来VS BOSS的话，你最好把GBA电池的电给充足了……

其他的，就是对光之女神算得上是低等级挑战BOSS最困难的一战了，但是总的说来都是用"一个角色牵制住BOSS，另一个角色包围BOSS做文章"的方法，但是惟一要注意的就是，当光之女神的HP降到一定程度的时候，会使出必杀奥仪：龙虎乱舞？（^_^）

这个时候我方只能逃跑，然而距离一远，她又会使出"光之剑LT"，所以应注意的问题是魔法师一定要离她足够的远，这样的话，就算中了"光之剑LT"也不会两个人一起死，接下来只要注意距离和让物理系的人物不死的问题，低等级干掉她并不算让人抓狂的事情。我就以两个15级的干掉了她，应该是算的上是"最低"等级了吧（然而衣服的问题可是很重要的，我可是用了"9800"补足了HP，知性的能力），如果有更低LV挑战BOSS成功者请Email联系，我愿意拜他为师。

另：后来又玩了一次，我这次用的是33级级克拉斯加23级阿美，为什么这次级别高呢，这就文中提到的用9800TOOT补足知性的问题了，由于没有补足能力值，我用冰魔法和暗魔法打她依然不费一点血（她本来没有这两方面的魔法耐性），也就是，魔法不管用，相当于我33级的克拉斯没起丝毫作用！但这次我发现了更好对付她的办法，也用不着跑着打了，在角落里用2个人夹住她，由阿美蹭血（这次我23级打她一下掉1～

5HP，估计用ROOT补足攻击力15就行），开始很简单！后来她会出龙虎乱舞，这就是我这次的发现了，两边有人的她总是向HP多的一侧出招，大家看图就明白了！我阿美只会被中一下，然后马上从后面贴上她，继续小蛮拳，注意给男的加上血就是了，一定要比阿美多！等下次她发龙虎乱舞又会打男的，这就是我这次的发现了！注意夹住她，不让她出光之剑，把男主角调成防御，且刚好和阿美一格距离！阿美打她掉血很少，我用了40多分钟才打死她！由此衍生出来，用15级阿美（用“药”补足攻击力）带上一个15级（因为我的克拉斯根本没起作用）以下的角色就可以做了女武神，15级以下那名角色等级可以无限低，但前提有一个，HP要比阿美多。

（二）极限无限连击——谁说连不上，只怕想不到

BOSS虐待完毕，《换装迷宫2》打到这个分上，还值得研究的，也至今为众多玩家所津津乐道的恐怕也只剩下挑战极限的连击HITS数了，而我写这篇文章的重点也旨在和大家分享敝人的极限连击HITS方法和对《游戏机实用技术》上“网络困兽”玩友的连击心得进行一个非常完善的改进和补充，当然还有介绍我自己总结的：有关修行获得高经验值的计算方法！

首先，说说魔法连击，正如“网络困兽”（以下简称“网”）玩友所提，中级以上魔法和召唤魔法会出现画面的定格现象，但我并不认为这样不好，下面就让我讲讲魔法连击的好处。





1.命中率高。一旦打中敌人，敌人就只有通吃HITS的份，不像有的物理攻击，看起来可以造成多HITS，实际上敌人在招数中间的时候往往可以防御（其间咒骂声想必不少吧……）。

2.其HIT数并不低，对于99HITS的达成十分有利！

3.完全避免了同时命中的问题，因为“同时命中”会导致HIT数重新从1开始，在两个物理系的招数同时出招时是很容易造成这样的情况的，而用魔法的“定格”攻击，则完全避免了这种“同时命中”的情况。

当然只用魔法连击并不是易事，我用的一般都是魔法加上有浮空性质的物理系的招数。例：编号41，元属性的格斗家，我用的是铃加上一个露蒂，还有冰系格斗家，先用铃的“曼珠沙华”，使之浮空，然后露蒂和冰系格斗家用冰龙风暴，不要担心同时命中的问题，铃就使劲出招吧（暴走！），两个露蒂也是这样的，会看见敌人越飞越高，屏幕上都看不见了！99HITS也轻易达成！这个只是个很简单的例子，同理对于火属性的剑士，我用两个火属性的魔法师加上一个物理系的人也行，只是此时物理系的招数并不一定要用有浮空性质的，象“飞燕连脚”此类收招时间短的招数都行的通的，关键是对两个魔法师的吟唱起一个中间连接的作用。

以上作为补充，下面才是正题，关于“网”所说的连击，我可以大胆地完全推翻。关于连击，我们重度研究组的口号是“不怕连不上，只怕想不到”，HP够多的，HP少的，浮空的，不能打浮空的，防御力强的，我们想到的连击，通通都行！

先讲一下属性的问题，其实大家早就应该注意到了，只要你的属性与敌人的属性相同的时候，你的攻击无论是物理系的还是魔法，对对手可以造成的伤害都要比平常少很多，有时候甚至可以说是相当少的，既然这样的话，即使对HP不多的敌人，我们同样可以打出高HIT来，口说无凭，怪物图鉴24号，HP1120，体积也够小吧，它是地属性，我用两个雷属性的剑士，LV41的LV40，用秋沙雨打一下只掉5～6HP，使用最简单的“秋沙雨+秋沙雨”就很轻易的达到了99HITS，所以说属性的问题也是达成高HITS要注意的。



其次，体积大小的问题也是达成99HITS应注意的另一个问题，但是只要掌握招数的性质和

对手的硬直时间后，一样可以连，例如，怪物图鉴上编号116的怪物，我用两个克拉斯＋一个女武神，两个克拉斯都用火属性召唤，女武神用命中率高且打击时间长的“龙虎乱舞”，如同一个露蒂＋铃＋冰系格斗家的组合，同样可以达到99HITS，又基本上没有什么难度。对于编号119号的美杜沙，达成99HITS的方法也是多种多样，在这里就不一一例举了，但是对于“网”所说的“飞燕连脚＋飞燕连脚”的方法，我不推荐对美杜沙使用，正如他自己所说，一是有相当的难度，二来美杜沙的挡格能力并不弱，我推荐对付美杜沙用（也是我最常用）的方法是：

1.佛哥＋露蒂＋里昂，佛哥出水属性炮，露蒂冰龙卷风暴，里昂“飞燕连脚”，我要说的是这套连击同样比较困难，但是相对“飞燕连脚＋飞燕连脚”这样的方法来说要简单多了（一般都可以轻松的出来50～60HITS）。而且达成99HITS也是绝对成立的(记得有一次的修行值超过了100000！全部找的都是美杜沙，且全部是99HITS！)。



2.两个露蒂＋瑞德，瑞德“猛虎连击破”，露蒂冰龙卷风暴。这套连招的关键就在于瑞德的“猛虎连击破”的命中率的问题，如果等级越高的话这套连招的达成应该越容易一些。

3.比较另类的：一个菲丽雅加两个暗属性的剑士，要注意的是美杜沙虽然是“臃肿”型，但是并非浮空不能的类型，如果把她逼在角落用“秋沙雨”的话，你就会发现她仍然有些许的腾空距离，就是这个时间点，我用菲丽雅的时间静止魔法！然后两个剑士用“秋沙雨”，中间时间静止肯定会恢复一次，大概在50～60HITS的时候(时间要算准确)，时间静止魔法恢复的瞬间，如果美杜沙有一点浮空或者是落地昏的情况的话(所以我强烈推荐用物理系得人要拥有强打能力)，那么恭喜你，99HITS可以达成了：菲丽雅的时间静止ONCE MORE，美杜沙落地前，就给……剩下的也就不用多说了

上面说的3种情况都是针对还是可有少许浮空的敌人，如果你仍要问我体积大的人怎么办的话，我就举个最BT的例子。龙之迷宫出现的最强之龙！浮空？防御高，攻击力强！体积………（地球人都知道……），但是它仍然是可以99HITS的，我用的是两个铃＋达奥斯，达奥斯先使用时间静止魔法，然后两个铃跑到龙身前使用“兜雷也”，因为“兜雷也”在近距离的情况下可以达成25HITS，且命中率高达100%，还不需要吟唱时间，然后达奥斯在两个“兜雷也”之间使用耗MP100的无须吟唱时间的胸腔辐射，达成循环无限的效果。你要做的只是准确的掌握出招的时间，一次就是25+10+25=60HITS，99想来也不过是再轻松的事情



我再提供2种另外的方法。

1.瑞德加露蒂加琪特。先清除2个剑型敌人，然后瑞德贴近火龙，时间静止道具，瑞德出风刃缚破，火龙浮空，不要客气，露蒂冰龙卷，琪特用耗完所有MP的招数，上吧，琪特发完了立刻用MPHP全满道具补上，继续！和文中所说的2个铃加一个达奥斯的组合一样，时间拿捏很重要！多试几次大家回明白的！第2次我用的玲的“兜雷也”代替露蒂，一样的！大家看图。(因为龙加剑型敌人的经验值固定，你看我获胜的图就知道了，光看99的，只看见琪特……）二，



2.选铃。火龙是有晕点的，晕了以后再攻击3下就回复正常态！它的晕点值应该是24HIT，利用这点在第一下晕点时把除玲外的2人调成防御！铃近身出“兜雷也”！24+1，落地时火龙依然晕点！一点不要忙！等玲落地后再出“兜雷也”，75HIT后龙会清醒，赶快用一个时间静止道



具，接下来，什么招出招快HIT又高就往它身上招呼吧，绝对行得通的！



宝箱怪也是可以连的，而且方法N多，我提供2种。

1.瑞德加露蒂加玲，先用一个时间静止道具（最关键的，创造浮空机会），然后玲的“曼珠沙华”令其浮空，注意宝箱怪的落地很快！抓住机会，瑞德的“猛虎连击破”上吧，别让它落地，露蒂的冰龙卷也不要客气，往它身上招呼吧，玲的“曼珠沙华”不要停，一直发，时间回复的时候宝箱怪应该离地很高了，就像平时的那些简单怪物一样，使劲出招吧，很简单的！

2.强尼加铃加伍德洛，方法同上，先静止，强尼音符攻击，铃“曼珠沙华”，浮空，伍德洛的耗MP55的招式，时间回复，距离很高了，继续……其实只要满足公式“时间静止→浮空”，HIT不高就行，所以说N多。

但是连击中我发现的还是有不少的怪事情，例如对编号140的丧尸，我用两个冰属性的剑士用“秋沙雨＋秋沙雨”的方法，怎么也不可以达成99HITS，但是用两个火属性的剑士就可以轻松的达成，难道连击还和属性有关？还有就是对水之古城—魔物之巢出现的一公一母的海马，单个连用秋沙雨，是怎么也不可以达到99HITS的，但是它们两个重叠在一起的时候就可以连出99HITS。



连击就到这儿了，研究了最难连的，简单的大家都不在话下吧，我们也不多说了。绝大部分怪物都是可以连的，不怕连不上，就怕想不上，只要想得上，就能连得上！希望大家可以从中总结出方法和规律，来达到“看有所感，思有所获”的目的。

（三）心得杂谈

1.关于修行。修行的经验值的问题也是很多人值得注意的东西，根据我的总结，得出经验值的计算遵从以下我提出的这个计算公式：

修行所获的经验值=10场战斗所获得的总经验值+10场战斗所打出的最高HITS × 10场战斗所打出的最高HITS × 2

2.关于人物的养成。很多人包括我自己都这样觉得：自己培养的角色再怎么都没有NPC的厉害。要培养出像NPC那样厉害的角色确实是个不小的难题，用天价的服装（9800一件）固然是可以的，但钱呢？偷确实是个好办法，《游戏机实用技术》也介绍过了，但是除了这方面我们还可以从其他的方面着手。首先，培养人物的初始服装不要选“布衣”（成长率低），而且最好带上属性比较好，我试过两个LV1的剑士同时成长，一个无属性，一个雷属性，结果到达LV10的时候，雷属性的剑士的大多数数值都要比无属性的剑士高。再者战力上，我不推荐用“经验值上升20%”，因为这只是上升等级的快慢问题，而你完全可以多花些时间来弥补等级上升慢的问题（反正LV60到顶），而“TP节约”，“快口”等能力，魔法师只需要一个就行了，另一个可以用装饰品来达成。对于战士系，我推荐加上“强打”的能力，这样的话对连击的达成有很大的帮助（昏了还不是刀俎上的肉？），同时也最好加上光系战士的“硬直时间减半”能力，这样的话，培养出来的角色想来也应该和NPC的差不多了吧。

3.最后要说的就是“《传说》系列”3位主角的究级奥义，即LV50可习得的必杀，使用的时候需要满足以下的条件：1.血红（KOF？），而且必须是从满血被打至血红；2.战场上只剩下他一个人。最后要要注意的是一次战斗只可以使出一次究级奥义。（看见瑞德的极光剑，感觉怎么样？很养眼吧，呵呵。）

研究到这儿就告一段落了，但希望这不是一个结束，就如《月轮》通关速度的再研究一样，希望我们只是抛砖引玉，能够引出更BT的玩法，更BT的连击。（我们还等着拜师呢^_^）



文：fitcity 整理：星の海洋

《口袋妖怪红蓝宝石》金手指集合（VBA用）

编者声明：本文涉及到数据修改以及相关内容，但是主要目的是用来进行技术上的探讨，作者和本刊都不鼓励一般玩家使用金手指来进行游戏。本文提及的修改内容可能会影响游戏的乐趣，读者在阅读前请做好心理准备。因为本文而产生的一切后果都与本刊无关，本刊概不负责！

金手指说明

1.10 进制与 16 进制

例如10进制中的[999]转换成16进制就是[3E7]，至于10进制与16进制之间的转换工具最方便的就是 WINDOWS 自带的计算器，在开始菜单中选择[程序]→[附件]→[计算器]即可运行，然后选计算器菜单中的[查看]选择“科学型”即可开启 10 进制与 16 进制的转换功能。

所以通常16进制数会标记为「32h」，后面的「h」是「Hex」的简略。如第一只ポケモン（间隔+64h）LV 030042E4 就表示第二只ポケモン的LV 地址是 03004348（030042E4 上加上16进制数 64 得出的结果）。

2.地址与数值

根据不同修改类型，金手指可分三种类型

数值大小	10 进制	16 进制	金手指码	作用
8bit（1byte）	0～255	00～FF	0yyyyyyy:xx	一般用于修改数量
16bit（2byte）	0～65535	00～FFFF	0yyyyyyy:xxxx	一般用于修改能力或道具种类
32bit（4byte）	0～4294967295	00～FFFFFFFF	0yyyyyyy:xxxxxxxx	一般用于修改金钱

3.金手指的简化

例如 VBA 的内存上的状态是

address：	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
02000000：	12	34	56	78	9A	BC	DE	F0	00	00	32	00	E7	03	00	00
02000010：	00	00	63	00	53	00	ED	00	92	56	00	00	14	30	00	00
↑地址	↑数值															

先假设你想改成的数值就是上面显示的数值，那么若你想改 02000000h 到 02000003h 上的数值时，一般形式是这么四行：

02000000:12

02000001:34

02000002:56

02000003:78

其实上面四行代码可合并简化为

02000000:78563412

当然若你只想改 02000000h 到 02000001h 上的数值时则为

02000000:3412

所以 02000002h 到 02000003h 就是

02000002:7856

4.SAVE AND LOAD

当有些金手指你要经常用到，但又不想每次都重新输入那么麻烦的话，你可将当前的金手指保存成 CLT 文件，下次想用的时候直接读取该文件就行了。具体操作是在VBA（以英文版为例）的菜单中选[Cheat]→[Save cheat list]为保存当前金手指码，[Load cheat list]则为读取金手指码文件。

5.具体的使用方法

注：这里是以英文版的VBA来说明，可到它的官方主页“VisualBoyAdvance Homepage”下载最新版本。

如我要改金钱为 999999，则代码为：

02025924:000F423F

最直接的方法是在VBA中选菜单[Cheat]→[Cheat list]→[Code]然后就会弹出“Add

cheat code”的窗口，其中“Description”是给你添加对下面你所输入的金手指的说明的，如这时我可输入“金钱999999”，或者留空。而下面的标记为“Code”的文本框内则是给你输入金手指代码的，这时可把“02025924:000F423F”复制粘贴到那里，按[OK]按键后你便可发现该代码已经添加到了Code的列表中。

金手指 NORMAL 篇

■金钱【999999】 02025924 000F423F

■主角名字（xx对应文字表）

第一个字	02024C04	xx
第二个字	02024C05	xx
第三个字	02024C06	xx
第四个字	02024C07	xx
第五个字	02024C08	xx

■ID No. 02024C0E xxxx

■游戏时间

时	02024C12	0xxx
分	02024C14	xx

■通讯对战

胜利次数	02026A30	xxxx
败北次数	02026A34	xxxx

■第一次通关时间

时	020269DA	0xxx
分	020269D9	xx
秒	020269D8	xx

■ポケモン交换次数 02026A28 xxxx

■战斗塔

连胜次数	02025174	xxxx
连胜人数	02025176	xxxx

■第一只ポケモン（间隔+64h）

名字（对应文字表）		
第一个字	03004298	xx
第二个字	03004299	xx
第三个字	0300429A	xx
第四个字	0300429B	xx
第五个字	0300429C	xx

主人的名字（对应文字表）		
第一个字	030042A4	xx
第二个字	030042A5	xx
第三个字	030042A6	xx
第四个字	030042A7	xx
第五个字	030042A8	xx

LV	030042E4	xx
当前HP	030042E6	0xxx
最大HP	030042E8	0xxx
攻击	030042EA	0xxx
防御	030042EC	0xxx
速度	030042EE	0xxx
特攻	030042F0	0xxx
特防	030042F2	0xxx
状态（非战斗中）	030042E0	xx

xx状态表			
00	普通	60～67	麻痹
10	烧伤	70～77	麻痹
20	冰冻	08～0f	毒
30	冰冻	18～1f	毒
01～07	睡眠	28～2f	毒
11～17	睡眠	38～3f	毒
21～27	睡眠	48～4f	毒
40～47	麻痹	58～5f	毒
50～57	麻痹	68～6f	毒
		78～ff	毒

■敌方第一只ポケモン

LV	03004544	xx
当前HP	03004546	0xxx
最大HP	03004548	0xxx
攻击	0300454A	0xxx
防御	0300454C	0xxx
速度	0300454E	0xxx
特攻	03004550	0xxx
特防	03004552	0xxx

■战斗后得到的经验值 0202494C xxxx

■第一个道具（间隔+4h）（xxx对应道具表）

どうぐ

种类	020259F4	0xxx
个数	020259F6	xx

たいせつなもの

种类	02025A44	0xxx

きのみ

种类	02025BD4	0xxx
个数	02025BD6	xx

モンスターボール

种类	02025A94	0xxx
个数	02025A96	xx

わざマシン

种类	02025AD4	0xxx
个数	02025AD6	xx

■第一个家具（间隔+1h）（xx对应家具表）

つくえ	02027B34	xx
いす	02027B3E	xx

はちうえ	02027B48	xx
おきもの	02027B52	xx
マット	02027B70	xx
ポスター	02027B8E	xx
ぬいぐるみ	02027B98	xx
クッション	02027BC0	xx

■糖果机（1P）（间隔+6h）

◎的数目 999 个	020180F4	03E7
○的数目 999 个	020180F6	03E7
×的数目 000 个	020180F8	0000
转速 MAX	02018051	FF

■糖果的种类（间隔+8h）　02025C8C　xx

xx 表			
01	あかい	08	ちゃいろ
02	あおい	09	そらいろ
03	ももいろ	0A	きみどり
04	みどり	0B	はいいろ
05	きいろ	0C	くろい
06	むらさき	0D	しろい
07	こんいろ	0E	きんいろ

■第一个糖果所加能力值（间隔+8h）

からい	02025C8D	xx
しぶい	02025C8E	xx
あまい	02025C8F	xx
にがい	02025C90	xx
すっぱい	02025C91	xx
なめらかさ	02025C92	xx

■狩猎区

狩猎球数目	02038504	xx
剩余个数	02038506	xxxx

■游戏币 MAX

02025928　270F

■火山灰 MAX

02026864　1F40

■喷雾剂剩余个数

02026816　xxxx

■购物不减金钱

0203839C　0000

■选美表演阶段得分 MAX

020192B8　0200

■道具表

000	？？？？？？
001	マスターボール
002	ハイパーボール
003	スーパーボール
004	モンスターボール
005	サファリボール
006	ネットボール
007	ダイブボール
008	ネストボール
009	リピートボール
00A	タイマーボール
00B	ゴージャスボール
00C	プレミアムボール
00D	キズぐすり
00E	どくけし
00F	やけどなおし
010	こおりなおし
011	ねむけざまし
012	まひなおし
013	かいふくのくすり
014	まんたんのくすり
015	すごいキズぐすり
016	いいキズぐすり
017	なんでもなおし
018	げんきのかけら
019	げんきのかたまり
01A	おいしいみず
01B	サイコソーダ
01C	ミックスオレ
01D	モーモーミルク
01E	ちからのこな
01F	ちからのねっこ
020	ばんのうごな
021	ふっかつそう
022	ピーピーエイド
023	ピーピーリカバー
024	ピーピーエイダー
025	ピーピーマックス
026	フエンせんべい
027	あおいビードロ
028	きいろビードロ
029	あかいビードロ
02A	くろいビードロ
02B	しろいビードロ
02C	きのみジュース
02D	せいなるはい
02E	あさせのしお
02F	あさせのかいがら
030	あかいかけら
031	あおいかけら
032	きろいかけら
033	みどりのかけら
034	？？？？？？？？
035	？？？？？？？？
036	？？？？？？？？
037	？？？？？？？？
038	？？？？？？？？
039	？？？？？？？？
03A	？？？？？？？？
03B	？？？？？？？？
03C	？？？？？？？？
03D	？？？？？？？？
03E	？？？？？？？？
03F	マックアップ
040	タウリン
041	ブロムヘキシン
042	インドメタシン
043	リゾチウム
044	ふしぎなアメ
045	ポイントアップ
046	キトサン
047	ポイントマックス
048	？？？？？？？？
049	エフェクトガード
04A	クリティカッター
04B	プラスパワー
04C	ディフェンダー
04D	スピーダー
04E	ヨクアタール
04F	スペシャルアップ
050	ピッピにんぎょう
051	エネコのシッポ
052	？？？？？？
053	シルバースプレー

054	ゴールドスプレー
055	あなぬけのヒモ
056	むしよけスプレー
057	？？？？？？？？
059	？？？？？？？？
05A	？？？？？？？？
05B	？？？？？？？？
05C	？？？？？？？？
05D	たいようのいし
05E	つきのいし
05F	ほのおのいし
060	かみなりのいし
061	みずのいし
062	リーフのいし
063	？？？？？？？？
064	？？？？？？？？
065	？？？？？？？？
066	？？？？？？？？
067	ちいさなキノコ
068	おおきなキノコ
069	？？？？？？？？
06A	しんじゅ
06B	おおきなしんじゅ
06C	ほしのすな
06D	ほしのかけら
06E	きんのたま
06F	ハートのうろこ
070	？？？？？？？？
071	？？？？？？？？
072	？？？？？？？？
073	？？？？？？？？
074	？？？？？？？？
075	？？？？？？？？
076	？？？？？？？？
077	？？？？？？？？
078	？？？？？？？？
079	オレンジメール
07A	ハーバーメール
07B	キラキラメール
07C	メカニカルメール
07D	ウッディメール
07E	クロスメール
07F	トレジャーメール
080	シャドーメール
081	トロピカルメール
082	ドリームメール
083	ミラクルメール
084	レトロメール
085	クラボのみ
086	カゴのみ
087	モモンのみ
088	チーゴのみ
089	ナナシのみ
08A	ヒメリのみ
08B	オレンのみ
08C	キーのみ
08D	ラムのみ
08E	オボンのみ
08F	フィラのみ
090	ウイのみ
091	マゴのみ
092	バンジのみ
093	イアのみ
094	ズリのみ
095	ブリーのみ
096	ナナのみ
097	セシナのみ
098	パイルのみ
099	ザロクのみ
09A	ネコブのみ
09B	タポルのみ
09C	ロメのみ
09D	ウブのみ
09E	マトマのみ
09F	モコシのみ
0A0	ゴスのみ
0A1	ラブタのみ
0A2	ノメルのみ
0A3	ノワキのみ
0A4	シーヤのみ
0A5	カイスのみ
0A6	ドリのみ
0A7	ベリブのみ
0A8	チイラのみ
0A9	リュガのみ
0AA	カムラのみ
0AB	ヤタピのみ
0AC	ズアのみ
0AD	サンのみ
0AE	スターのみ
0AF	ナゾのみ
0B0	？？？？？？？？
0B1	？？？？？？？？
0B2	？？？？？？？？
0B3	ひかりのこな
0B4	しろいハーブ
0B5	きょうせいギプス
0B6	がくしゅうそうち
0B7	せんせいのツメ
0B8	やすらぎのすず
0B9	メンタルハーブ
0BA	こだわりハチマキ
0BB	おうじゃのしるし
0BC	ぎんのこな
0BD	おまもりこばん
0BE	きよめのおふだ
0BF	こころのしずく
0C0	しんかいのキバ
0C1	しんかいのウロコ
0C2	けむりだま
0C3	かわらずのいし
0C4	きあいのハチマキ
0C5	しあわせタマゴ
0C6	ピントレンズ
0C7	メタルコート
0C8	たべのこし
0C9	りゅうのウロコ
0CA	でんきだま
0CB	やわらかいすな
0CC	かたいいし
0CD	きせきのタネ
0CE	くろいメガネ
0CF	くろおび
0D0	じしゃく
0D1	しんぴのしずく
0D2	するどいくちばし
0D3	どくバリ
0D4	とけないこおり
0D5	のろいのおふだ
0D6	まがったスプーン
0D7	もくたん
0D8	りゅうのキバ
0D9	シルクのスカーフ
0DA	アップグレード
0DB	かいがらのすず
0DC	うしおのおこう
0DD	のんきのおこう
0DE	ラッキーパンチ
0DF	メタルパウダー
0E0	ふといホネ
0E1	ながねぎ
0E2	？？？？？？？？
0E3	？？？？？？？？
0E4	？？？？？？？？
0E5	？？？？？？？？
0E6	？？？？？？？？
0E7	？？？？？？？？
0E8	？？？？？？？？
0E9	？？？？？？？？
0EA	？？？？？？？？
0EB	？？？？？？？？
0EC	？？？？？？？？
0ED	？？？？？？？？
0EE	？？？？？？？？
0EF	？？？？？？？？
0F0	？？？？？？？？

0F1	？？？？？？？？
0F2	？？？？？？？？
0F3	？？？？？？？？
0F4	？？？？？？？？
0F5	？？？？？？？？
0F6	？？？？？？？？
0F7	？？？？？？？？
0F8	？？？？？？？？
0F9	？？？？？？？？
0FA	？？？？？？？？
0FB	？？？？？？？？
0FC	？？？？？？？？
0FD	？？？？？？？？
0FE	あかいバンダナ
0FF	あおいバンダナ
100	ピンクのバンダナ
101	みどりのバンダナ
102	きいろのバンダナ
103	マッハじてんしゃ
104	コインケース
105	ダウジングマシン
106	ボロのつりざお
107	いいつりざお
108	すごいつりざお
109	ふねのチケット
10A	コンテストパス
10B	？？？？？？？？
10C	ホエルコじょうろ
10D	デボンのにもつ
10E	はいぶくろ
10F	ちかのカギ
110	ダートじてんしゃ
111	ボロックケース
112	ダイゴへのてがみ
113	むげんのチケット
114	べにいろのたま
115	あいいろのたま
116	たんちき
117	ゴーゴーゴーグル
118	いんせき
119	1ごうしつのカギ
11A	2ごうしつのカギ
11B	4ごうしつのカギ
11C	6ごうしつのカギ
11D	そうこのカギ
11E	ねっこのカセキ
11F	ツメのカセキ
120	デボンスコープ
121	わざマシン 01 (きあいパンチ)
122	わざマシン 02 (ドラゴンクロー)
123	わざマシン 03 (みずのはどう)
124	わざマシン 04 (めいそう)
125	わざマシン 05 (ほえる)
126	わざマシン 06 (どくどく)
127	わざマシン 07 (あられ)
128	わざマシン 08 (ビルドアップ)
129	わざマシン 09 (タネマシンガン)
12A	わざマシン 10 (めざめるパワー)
12B	わざマシン 11 (にほんばれ)
12C	わざマシン 12 (ちょうはつ)
12D	わざマシン 13 (れいとうビーム)
12E	わざマシン 14 (ふぶき)
12F	わざマシン 15 (はかいこうせん)
130	わざマシン 16 (ひかりのかべ)
131	わざマシン 17 (まもる)
132	わざマシン 18 (あまごい)
133	わざマシン 19 (ギガドレイン)
134	わざマシン 20 (しんぴのまもり)
135	わざマシン 21 (やつあたり)
136	わざマシン 22 (ソーラービーム)
137	わざマシン 23 (アイアンテール)
138	わざマシン 24 (10まんボルト)
139	わざマシン 25 (かみなり)
13A	わざマシン 26 (じしん)
13B	わざマシン 27 (おんがえし)
13C	わざマシン 28 (あなをほる)
13D	わざマシン 29 (サイコキネシス)
13E	わざマシン 30 (シャドーボール)
13F	わざマシン 31 (かわらわり)
140	わざマシン 32 (かげぶんしん)
141	わざマシン 33 (リフレクター)
142	わざマシン 34 (でんげきは)
143	わざマシン 35 (かえんほうしゃ)
144	わざマシン 36 (ヘドロばくだん)
145	わざマシン 37 (すなあらし)
146	わざマシン 38 (だいもんじ)
147	わざマシン 39 (がんせきふうじ)
148	わざマシン 40 (つばめがえし)
149	わざマシン 41 (いちゃもん)
14A	わざマシン 42 (からげんき)
14B	わざマシン 43 (ひみつのちから)
14C	わざマシン 44 (ねむる)
14D	わざマシン 45 (メロメロ)
14E	わざマシン 46 (どろぼう)
14F	わざマシン 47 (はがねのつばさ)
150	わざマシン 48 (スキルスワップ)
151	わざマシン 49 (よこどり)
152	わざマシン 50 (オーバーヒート)
153	ひでんマシン 01 (いあいぎり)
154	ひでんマシン 02 (そらをとぶ)
155	ひでんマシン 03 (なみのり)
156	ひでんマシン 04 (かいりき)
157	ひでんマシン 05 (フラッシュ)
158	ひでんマシン 06 (いわくだき)
159	ひでんマシン 07 (たきのぼり)
15A	ひでんマシン 08 (ダイビング)

小道消息

■家具表

01	ちいさいつくえ
02	ポケモンつくえ
03	ずっしりつくえ
04	ゴツゴツつくえ
05	ふわふわつくえ
06	きれいなつくえ
07	レンガのつくえ
08	キャンプつくえ
09	かたいつくえ
0A	ちいさいイス
0B	ポケモンイス
0C	ずっしりイス
0D	きれいなイス
0E	ふわふわのイス
0F	ゴツゴツのイス
10	レンガのイス
11	キャンプイス
12	かたいイス
13	まっかなうえき
14	なんごくのうえき
15	かわいいはな
16	カラフルなうえき
17	おっきなうえき
18	りっぱなうえき
19	あかいレンガ
1A	きいろいレンガ
1B	あおいレンガ
1C	あかいふうせん
1D	あおいふうせん
1E	きいろいふうせん
1F	あかいテント
20	あおいテント
21	じょうぶないた
22	すべりだい
23	タテのさく
24	ヨコのさく
25	タイヤ
26	おおきなだい
27	どろだんご
28	やぶれるドア

29	すなのおきもの
2A	ぎんのたて
2B	きんのたて
2C	ガラスのオブジェ
2D	テレビ
2E	まるいテレビ
2F	かわいいテレビ
30	きらきらマット
31	ジャンプマット
32	くるっとマット
33	おんぷマットCL
34	おんぷマットD
35	おんぷマットE
36	おんぷマットF
37	おんぷマットG
38	おんぷマットA
39	おんぷマットB
3A	おんぷマットCH
3B	なみのりマット
3C	かみなりマット
3D	だいもんじマット
3E	こなゆきマット
3F	メロメロマット
40	じわれマット
41	まきびしマット
42	ボールポスター
43	みどりのポスター
44	あかいポスター
45	みずいろポスター
46	かわいいポスター
47	ピカピカポスター
48	ながいポスター
49	うみのポスター
4A	そらのポスター
4B	キッスポスター
4C	ピチュードール
4D	ピカチュウドール
4E	マリルドール
4F	トゲピードール
50	ヒノアラシドール

51	チコリータドール
52	ワニノコドール
53	プリンドール
54	ニャースドール
55	ピッピドール
56	メタモンドール
57	ムチュールドール
58	キモリドール
59	アチャモドール
5A	ミズゴロウドール
5B	ヨマワルドール
5C	ソーナノドール
5D	ヤジロンドール
5E	カクレオンドール
5F	ルリリドール
60	エネコドール
61	チルットドール
62	ゴクリンドール
63	ハスボードール
64	タネボードール
65	ピカクッション
66	まるいクッション
67	キッスクッション
68	ジグザクッション
69	グルルクッション
6A	ダイヤクッション
6B	ボールクッション
6C	くさクッション
6D	ほのおクッション
6E	みずクッション
6F	カビゴンドール
70	サイドンドール
71	ラプラスドール
72	フシギバナドール
73	リザードンドール
74	カメックスドール
75	ホエルコドール
76	レジロックドール
77	レジアイスドール
78	レジスチルドール

阿修罗最近得到消息：NGC版《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》有可能会在今年5月底推出，分为同捆记忆卡59和同捆NGC—GBA专用联机线两个版本，分别售价2000日元。不过谣传该版本并非可游戏版本，而是用来整理、存储GBA版妖怪的一个管理器软件……一切详细情况请期待本刊的后续报道。

■文字表

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
00		あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ	さ	し	す	せ	そ
10	た	ち	つ	て	と	な	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ	ま
20	み	む	め	も	や	ゆ	よ	ら	り	る	れ	ろ	わ	を	ん	ぁ
30	ぃ	ぅ	ぇ	ぉ	ゃ	ゅ	ょ	が	ぎ	ぐ	げ	ご	ざ	じ	ず	ぜ
40	ぞ	だ	ぢ	づ	で	ど	ば	び	ぶ	べ	ぼ	ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ
50	っ	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
60	タ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	マ
70	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ヲ	ン	ァ
80	ィ	ゥ	ェ	ォ	ャ	ュ	ョ	ガ	ギ	グ	ゲ	ゴ	ザ	ジ	ズ	ゼ
90	ゾ	ダ	ヂ	ヅ	デ	ド	バ	ビ	ブ	ベ	ボ	パ	ピ	プ	ペ	ポ
A0	ッ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	!	?	。	ー	・
B0	…	『	』	「	」	♂	♀	.	×	/	A	B	C	D	E	
C0	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
D0	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
E0	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	w	y	z	*7
F0	:	*1	*2	*3	*4	*5	*6	↑	↓	←	*8	*9	*A	*B	\n	\0

注

文字表最后两行带"*"的部分与按键有关，不用考虑。

每个文字所对应的代码为它所在行的数字加所在列的数字，如"3"的代码为A0+04=A4。

金手指 SPECIAL 篇

■时钟

时 02024C9E　　xx

分 02024C9F　　xx

具体得出数值的方法是要用24:00减去你想要的时间。如我想把时钟调成04:50pm，那就要用24:00-16:50，得到07:10。所以得出把时钟改成04:50pm的代码为：

02024C9E:07（8-bit，07用十六进制表示为07）

02024C9F:0A（8-bit，10用十六进制表示为0A）

而在125号道路上面的あさせのほらあな（浅濑の洞穴），退潮时间为3:00pm到8:59pm（15:00-20:59）。

■训练员卡的星数 02000002　　xx

改变xx的值则可改变你的TRAINER CARD上的星星数（在查看主角状态时名字右边可看到），可以发现当星数为5或以上时画面会变花，这说明最大星数为4。这个代码只是改变主角的星数显示而已，关掉就会回复原状。

■菜单项目 ALL&第1个徽章取得

020267B4 B7

+B0h=第1个徽章取得（即020267B4:B0）

+01h=菜单「ポケモン」追加（即020267B4:B1）

+02h=菜单「ずかん」追加（即020267B4:B3）

+04h=菜单「ポケナビ」追加（即020267B4:B7）

■第2个到第8个徽章取得 020267B5 FF

+01h=第2个徽章取得（即020267B5:01）

+02h=第3个徽章取得（即020267B5:03）

+04h=第4个徽章取得（即020267B5:07）

+08h=第5个徽章取得（即020267B5:0F）

+10h=第6个徽章取得（即020267B5:1F）

+20h=第7个徽章取得（即020267B5:3F）

+40h=第8个徽章取得（即020267B5:7F）

按照正常游戏可取得所有菜单项目和8个徽章的

■解除秘密基地最多只可放16个家具的限制

02026EAE 00

实际上02026EAE就是秘密基地已放置家具数目的地址

■狩猎区ポケモン对战可能

020267B9 00

+10h狩猎状态（即020267B9:10）

■用飞天技能可去的地点全部选择可能

020267B6 7FFF

■地图中的地点情报全部显示

020267BA 9FFFFF2F

用了这个的话会变成狩猎状态，请用"狩猎区ポケモン对战可能"的金手指解除

■触发南之孤岛事件

020267BE FFFF

单用这个还不能去南之孤岛，还必须你身上持有梦幻船票(むげんのチケット)，把重要道具的第一个变成梦幻船票的金手指是02025A44：00010113。之后便可从ミナモシティ坐船去南之孤岛，并在岛上遇到LV50的另一只水都守护神，他/她持有心之水滴(こころのしずく)。注意，正常情况下只能去一次。

■能再次与红/蓝神兽战斗

0202690A 00

虽然画面上看不到神兽，但走到那里还是能再与神兽战斗的

■令193、194、195号三个机器人所在洞穴的洞口打开

020266D0 DF

■令193、194、195号三个机器人再次出现

02026728 EC5E

■令在トクサネシティ左上方ダイゴ家中装有No.190ダンバル的精灵球再次出现

0202672D FE

■水都再现

020285EB 01

注意这个和通关后出现的水都的所有能力值都一样的

■令空之柱顶层再次出现200号

02026714 CF

■コンテスト制霸（拿到选美星）

02028399: 01

020283B9: 01

020283D9: 01

020283F9: 01

02028419: 01

■拿到战斗塔星（50连胜）

02025164: 32

02025174: 32

02025176: 32

02025178: 32

■令放进饲养屋的PM变100级

C3BEDD2C51438A82

在VBA中选[Cheat]→[Cheat list]→[Gameshark]，把上面的代码写到code的文本框内就可以了。PM放进饲养屋后，主角走动一步以上再回就会变成100级，不过此时PM的经验值最高位会变问号。

■触发NO.32アメタマ在102号道路大量发生的事件

78B927F6299DE461

在VBA中选[Cheat]→[Cheat list]→[Gameshark]，把上面的代码写到code的文本框内就OK了。

文：ミユウツー　整理：星の海洋

《口袋妖怪 金·银·水晶》神秘的ポケルス（病毒）状态

1.什么是ポケルス

从名字推测，ポケルス是一种寄生在PM身上的微小生物。这种病毒并不是一般意义上去危害PM的病毒，恰恰相反，事实上它可以在PM打败敌人后使努力值获得2倍，是一种值得感谢的存在。**注：使用タウリン等增加努力值的药时没有这种效果。**

2.ポケルス的得知

当玩家的第一只PM成为ポケルス状态时，精灵中心的护士会告之玩家，成为ポケルス状态后，在PM的状态栏（じょうたい）里会用“じょうたい/ポケルス”表示出来。但之后一般的特殊状态如中毒（どく）、麻痹（まひ）等就不会在状态栏显示了。

3.ポケルス的发生条件

每次战斗后有3/65536的机率发生（我方逃跑或全灭的场合除外）。

4.ポケルス的传染

将已经成为ポケルス状态的PM和其他正常PM一同带在身上，每次战斗后有1/3机率传染。而且，即使是看不到状态的蛋，也是能被传染ポケルス状态的。

5.ポケルス的消灭（免疫）

在成为ポケルス状态的第4天午夜0时，病毒消失。若此时不进行游戏或将PM放置于电脑里，ポケルス状态将会持续。在ポケルス消灭后的PM能力栏里，经验值栏（けいけんち）外面右上方会出现一个黑点。此时，这个PM就不可能再度成为ポケルス状态——但实际上，ポケルス状态的效果还存在于这个PM身上。但由于前作（红、绿、皮卡丘）版本不存在这个设定，所以将PM传回前作可以完全消除ポケルス，之后再传回金、银、水晶版，仍可以二度成为ポケルス状态。

6.ポケルス的谣言

所谓的ポケルス状态时，会使强化道具如木炭（もくたん）、神秘水滴（しんぴのしずく）等失去效果，以及类似事情，纯属无稽之谈。ポケルス状态不会对任何道具产生影响，也不会产生任何负作用。

火热秘技

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

◆复制妖怪◆

首先，我们要准备两台GBA、连接线、还有两盘卡，两边进入游戏后都进入交换中心，把1号机想复制的妖怪换到2号机，换完后退出。重点来了！先不要管1号机！2号机先记录，不记录也可以！但还是记录好！记录完了，1号机就RESET（A+B+START+SELECT）！千万别关机呀，RESET完后再进入，看到没有，记录回到换妖怪前的记录呀，这样我不说大家都知道怎么做啦！哈哈，就是找一只幻兽来狂复制……我的NO.200有20只呀！全部100级喔！

注：这个复制方法有成功率95%。能复制出好多本来只能得到一只的幻兽！以上遇到不明的朋友可以发邮件来问我：skyiori@163.net

广东 谭庆乐

（LIKY：利用通信来复制妖怪可算是《口袋妖怪》系列”由来已久的经典秘技，想不到在GBA上也同样适用。）

最终幻想战略版 ADVANCE

◆简单升级◆

因为《FFTA》中敌人的等级不是由我方角色的等级来定的，而是一个固定的等级。因此，玩到后期想要升级是很困难的。不过来“阴”的话就不一定了。首先要有一个盗贼，让他学会盗EXP的技能。然后在战斗中将敌人打到只有一个，再让那个盗贼去让敌人打，而别的角色就远离那个敌人。就这样敌人打你一下，你偷他一次，这样用不了多久你就有一个高级别的人啦。有了这个高级别的人后，其他人升级就不用愁啦。大家去虐待那个高等级的吧。

福建 英守护神

（LIKY：你这个秘技很不错啊，的确是个升级的捷径，不过远处得配个回复HP的同伴负责给盗贼加血才安全。）

塞尔达 众神的三角力量&4支剑

◆花版 BUG 画面◆

游戏中有一种绿色的带电的敌人（比如魔法屋旁边就有一个），砍中它时林克会被电到，如果在这一瞬间按L键打开地图画面会看到花版的BUG画面。

◆冰之盾◆

游戏中有一种偷盾的敌人，盾被它偷走后如果使用冰冻魔法干掉它，会看到你的盾也被冻成了蓝色，样子很酷哦，不过没有实际作用，不能像镜之盾那样防火，而且进入房间后就会还原。

◆获得大回旋斩◆

在“4支剑”模式中取得10枚勇者徽章后，到光明世界伐木工的屋子里（迷幻森林东边的入口处），有个人会给你鸟笼，然后给你出10道题，要你去找10样东西给他，全部答对后林克就能获得超强力的必杀技——大回旋斩。



这10样东西都要用捕虫网收集，具体如下：

1.鸡

2.螃蟹，右下角湖边可以捉到。

3.红色的钱币，打倒敌人后可以得到。

4.鱼，地图南边水门附近

5.オクタバルーン，在ハイリア湖南边旋转飞行的敌人，砍它一下然后捕捉。

6.史莱姆，用魔法粉洒7号地区的红色敌人（乌贼），变形后再抓。

7.松鼠，迷幻森林里取得MASTER SWORD的地方。

8.假MASTER SWORD，迷幻森林内。

9.苹果，村子上方的树，用跑靴撞击。

10.ノモス，在迷幻森林内用魔法粉洒某种敌人，变形后再抓。

◆金蜜蜂◆

不知道大家是否注意到黑暗世界里有个商店买一种没有标价的金蜜蜂，开始时买不了的，要到光明世界的最右下角的山洞里，就是8号地区的上面，那里有两只精灵，去撞中间的石像，就会飞出一只金蜜蜂，抓住后，就可以去商店买了，记住要有空瓶子，不然不会买到的。虽然才卖88，但是它的作用却很大，遇到敌人的时候把它放出来，不用你动手，一会就全解决了，真是省事呀，还要注意的是，蜜蜂攻击一会就会飞走，记住要把它抓回来，不然又要去买。

◆隐藏 BOSS◆

游戏穿机一遍后，再在联机模式里取得英雄钥匙，就是三个颜色的钥匙（需要将联机模式穿机3遍，这样就可以进单机模式里的隐藏迷宫了，迷宫在黑暗世界的金字塔右边的山洞里，门口有人向你要20块钱，进去后要取得4把剑，才能进中间的门，最后的BOSS竟然是塞尔达，打败他们之后就会看见另外的结局。

王孚戎

网球王子2003 PASSION RED/COOL BLUE

◆能量槽 MAX◆

在标题画面顺序输入SELECT、B、R、L、R、L、下、下、上、上，成功后会听到“GREAT”的声音，这样在游戏的OPTION选项中就能设定能量槽状态，有普通增长（NORMAL）、加倍增长（DOUBLE）和始终全满（MAX）3个状态。设定为MAX后就可以无限发动必杀技了，不过比赛是公平的，对手的能量槽同样也会成为MAX状态。



小龙斯派罗

◆99 条命◆

在标题画面顺序输入左、右、右、右、下、上、右、上、A，成功后会听到一声音效，然后选择“あたらしくはじめる”开始游戏，你会发现命数已经由5增加到99了。

◆无敌◆

在标题画面顺序输入下、上、上、下、左、右、右、左、A，成功后会听到一声音效，进入游戏后会发现斯派罗已经刀枪不入了。

◆开启迷你游戏模式◆

在标题画面顺序输入上、上、右、下、下、下、左、下、A，成功后会听到一声音效，这样便可直接选择玩“DRAGON FLY”的迷你游戏了，这个游戏很不错哦。

指环王 双塔

◆8 件艺术品取得地点◆

1.Gandalf在Balin's Tomb中部尸体旁得到。

2.Gandalf，Aragorn，Legolas 在 Gorge 东北部城堡打开所有箱子会出现装着它的箱子。

3.Frodo在Khazad-dum过桥后在东北部地上找到。

4.Frodo，Aragorn，Legolas 在出口前与一NPC对话得到情报，回北部由石头包围的区域打死两个红色敌人得到。

5.Frodo在Loth lovien（要坐船的场景）西南打破土堆得到。

6.Eowyn 在 East Wall（要进房子的场景）打破所有房子周围木箱木桶，在出口左边会出现装着它的箱子。

7.Aragorn在East Wall(焚尸场)到最北一层先往东再往西，到出口附近，会出现一个打不到的小洞窟之王，它会打掉压在盔甲上的石头，跟着它。

8.Legolas在Rise沿河往北到顶再往西，隐藏场景中部地上找到。

由于是凭着记忆写的，可以不太准确，见谅。另，第三条联机路线中都是小BOSS级以上的敌人，宝箱全有陷阱，建议在宝箱左上一点的地方开，可免受伤害。

旭虫

（LIKY：这8件艺术品的收集的确是有很大难度，相信有很多玩家都没有找齐吧。）

在《掌机王》里，
人人都是……

掌门人

这几期正是纱迦最忙的时候。这天下午，我好不容易把手上的工作全部做完了，正当我准备好好睡一觉时，LIKY忽然跑过来很友好地提示我："你还有《掌机王》的'掌门人'要做。"一听此言，我几欲晕厥。不过当我翻看着大家给《掌机王》写来的热情洋溢的信件时，疲倦不知不觉就被抛到九霄云外了。读者们的热情，就是编辑最好的动力啊！

《掌机王》专用信箱：pocket@ucg.com.cn

福建医科大学蔡国荣：众所周知，手机在我国的发展速度世界第一，目前的普及量更是高得惊人。(省略移动通信发展史3000字) 而说到手机当然就要说到短信，可以说短信是年青人最喜欢的联系方式，因为它最方便、最省钱。寄信啊，发Email啊，这些都不如短信来得快。而你们的调查提问非常适合用短信，还可以新增"妙语"、"投票"、"交友"等等，互动性之强，真叫人不敢想象。只要你们向移动通信运营商申请一个特服号码或短信信箱，就可以大量接收短信。如果你们不能确定效果怎么样，可以先公布一个手机号码，看看能收到多少短信。(强烈建议使用动感地带卡和本人使用的NOKIA8310手机，短信存贮量不下500条。)最后祝众小编金钱无限，HP不减，异常状态无效！

你的建议确实是很有新意。编辑部里就有好几位"短信狂魔"，一天到晚就发个不停。不过一条短信最多只能有70个字，好像起不了什么作用。另外虽然手机在国内的普及量正以日新月异的速度发展，但据我们调查，手机在普通玩家群中的普及率并不乐观。你这条建议看来还是太前卫了一点儿。等到时机成熟时，我们会有所行动的。

广州房宇恒：前几天电脑坏了，上不了网，导致上课不专心。有一次上物理课，我趴在桌子上，隐隐约约听到老师说"紫枫"，我猛地抬头，原来老师在说："电度表的封法有两种，是铅封和纸封……"对了，新的《掌机王》什么时候出版呢？我等每期《掌机王》等得好苦啊，可谓是三月不见，如隔三秋啊！

在GOOGLE上搜索紫枫，有3310条相关信息；在QQ上搜索紫枫，有126人。可见紫枫确实是一个很常见的名字啊！看来大家已经习惯了《掌机王》三月一期的速度，不过我们正在考虑加快速度……

郑州葛维鬼：本人是干消防的，天气干燥时易燃火，编辑部各位下班时一定要检查插头是否都拔掉了，隐患险于明火，安全第一，工作第二。听闻各位在健身，我也在练，已经4个月，教练不让俺喝羊肉汤，烦呀！现在杂志越办越好了，真是高兴啊。我最佩服的是本刊非常支持正版，让我非常高兴。记住打机1小时休息15分钟。

在你附来的照片中，你的笑容非常灿烂，这种发自内心的喜悦一下子就把编辑部里各位都感染了。而且你还有个巨强的名字，令人不得不服。你来信中介绍的GBA采购心得非常好，但由于时间太久，为避免误导大家，我就不在《掌机王》上登出了。多谢你的《阴天》FLASH！

四川王业茂：I非常LOVE《掌机王》，在下期期都买，对GBA的热爱也如黄河泛滥而一发不可收拾，我会长期购买此等经典书籍。想象一下，在若干年后的某一天里，我拉着我儿子的手对他说："想当年就是因为《掌机王》才打发度过了漫长的初中生活，这本书好啊！"

《掌机王》是不会让你失望的！

广西柳州李程：看到《掌机王3》，略感欣慰。L兄果然拿出了自己的真实水平。LIKY一人完成三本特辑，可谓是前无古人，后无来者。小弟在倍感敬佩之余，问一句："身体可好？"我想LIKY已成《生化》中的丧尸模样，甚是可怜。一想到这里，我不得不佩服LIKY的敬业精神。

LIKY现在牙好胃口也好，身体也棒。《掌机王》得以连出4辑，LIKY功不可没，但也离不开其他小编的功劳。如果当真4本《掌机王》从写到排版都是LIKY一人所做，估计他也确实和丧尸差不多了。

我与《掌机王》——不得不说的故事

我是一名高三学生，每天除了学习还是学习，真感到好无聊啊。幸亏后来与《掌机王》结缘，生活终于丰富多彩起来。在这里特别加上一句话：因为有你们，世界才会美丽。特别是LIKY，辛苦了！

说起来与《掌机王》结缘还真有段浪漫史。有一个星期天，一个人在街上游荡，像我们这种没有经济收入的学生，连做梦都想在路上捡到钱，所以平常走路都是低着头的，生怕躺在地上的钱给我抛媚眼，可我却无动于衷。正当我在地上不断寻觅时，突然前方出现一只黑色袋子，鼓鼓的，哈哈哈！我无声无息地走了过去捡了起来，然后溜到一个小巷里，小心翼翼地打开袋子，晕。后来回到学校，又仔细翻了翻袋子，虽然没找到钱，却找到了比钱更令人兴奋的东西——《游戏机实用技术》第68期。以前我是个《传奇》迷，所以也从不关注其他游戏，没料到这本杂志里介绍的游戏都非常吸引人，有身临其境之感。自那天起对这本杂志就爱不释手了，对GBA更是一见钟情，后来根据杂志上介绍的地址邮购了69期杂志和《掌机王》第二辑，现在可以称得上是半个掌机迷了（GBA还没有入手）。　　浙江省桐乡二中赵云（笔名）

你与我们杂志结识的过程也真够离奇的，想必现在你已经入手GBA了，有了机再看书感觉想必会大不一样吧？说到《传奇》，因为本人不玩这种游戏，所以总是分不清它与《奇迹》的区别，统一称为“什么奇”和“奇什么”。

其实，认识《掌机王》是在一个偶然的机会中。去年“十·一”长假与死党上网，走在回家的路上时，她要买杂志，我边嘀咕着“事儿多”边漫不经心地翻书，突然我发现一本名叫《掌机王》的书，于是抑制住心头的狂喜，故作镇静地对老板娘说：“你把这本书拿给我看看。”翻过来一看，妈呀，要16RMB。倒不是因为它贵，而是因为我身上只有1.6元了，其中还有1.5元是用来买报纸的。忍痛回家后第二天，带着钱又杀了回来，但是……书竟然没了。我失望之极地问了问老板，老板说：“啊，《掌机王》！剩最后一本了，我懒得摆了。”我晕。书入手后我便边走边看起来，咦？这不是我找了3个多月的《瓦里奥》攻略吗？我当时就抱着一瓶2L的百事可乐和《掌机王》在路边跳了起来，路边行人的目光……现在《掌机王》、《游戏机实用技术》已经和GBA、快译通、手机、课本、钢笔等成为了我桌面上必不可少的东西。　　大连水产学院　刘甜甜

你的来信年前就已经收到，由于《掌机王》第4辑迟迟没有问世，因此一直被埋没到今天。热烈欢迎女孩子加入到游戏队伍中！信中所说的记忆丢失情况，几乎每一位玩掌机的朋友都遇到过，就请不要在意了。

编辑部里的掌机族



从上期《掌机王》到这期《掌机王》，掌机的历史又翻开了新的一页。其中最最引人注目的事情，当然就是GBA SP的发售了。对于GBA SP这款拥有超炫外形且不惧黑暗的掌机，编辑部里的各位表现出了异乎寻常的冷静，发售后一个月内，竟然无人响应任天堂的号召。为什么会发生这种现象呢？经纱迦仔细分析，发现有三个原因：一是因为GBA SP机能没有任何加强；二是因为价格被JS们炒得实在太高；三是因为2、3月份有太多大家想买的游戏。不过虽然大家没有什么动静，但人人心里都清楚，GBA SP这一刀终究是躲不过去的。目前编辑部里已有邪魔天使和阿修罗两人相继购入GBA SP，其他人预计马上就要出手。

最近另一件大事就是任天堂推出了能够在NGC上玩GBA游戏的GBP。对于普通玩家来说，当然还是GBA SP的魅力要大一点。不过对于有NGC的人来说，GBP几乎是必买的东西。这不，阿修罗就抢在编辑部众人之前购入了GBP，目前正“爽并痛快着”。编辑部里众人的看法是，NGC、GBA SP、GBP一个也不能少，区别只在于先买后买的顺序。

另外一个异端分子是SOUL。这家伙反其道而行之，冒天下之大韪，买了一台PDA。其实这也在情理之中，如果大家一向都很留意看我们的《游戏机实用技术》杂志，就一定知道SOUL是个PDA迷。也许大家要问，PDA和掌机有什么关系呢？这其中可是大有关系的。因为在PDA上可以运行很多模拟器，这样就可以和GBA一样，走到哪里玩到哪里了。

一份掌机迷的自白书

文：玄忍斌

GBA是啥？以前我几乎视其为"UFO"。我与许多FANS一样，因为父母的一贯反对态度，而成为了游戏机的"地下党"成员，整天生活在"白色恐怖"之中。自小从摊头小店十几元的"俄罗斯方块"，到现今五六百元的GBA，这条"油细鸡"进化史之路，本FAN也算是熬出头了。

记得初二时班里掀起了股GB热，几乎人手一台，对战、通信、交换，炒得沸沸扬扬，可谓升到了掌机的鼎盛时期、巅峰状态，(限男生)人人都沉浸在幸福中。可惜——怎知好景不长，由于班上一些自命不凡的家伙上课时偷玩GB连连被逮，再加上家长火上浇油，全盛的掌机时代开始走向衰亡……

班主任布下大批眼线，宁可错杀千人，绝不漏过一人。声势浩大地开展杀"机"吓"猴"的行动，令我们掌机人防不胜防，成天提心吊胆，一些抵抗能力较差的终于缴械投降。于是——GB被变卖，被收缴，被损坏（主要是家长为防"夜长梦多"，干脆一不做二不休……），渐渐地见不到了GB的身影，连行动一向警惕的我也难逃厄运……

这场动乱历时43天，大批掌门人被捕且身陷险境，史称"掌机变法"。可怜我的第一台GB光荣牺牲，年仅3个月零5天。现在我仍供奉着它的残骸。我为GB题词：生得伟大，死得光荣！

在一个激动人心的日子，也就是2003年的第一个月的第一天的第一个早晨的第一缕阳光的第一个8点的第一个25分，我第二次站在了油细鸡专卖店的柜台前，心中又是一阵激动。我握紧了手中的七个"性能"为100的精灵球，因为今天的生死成败就在此一举。我只身一人迈进了宠物精灵的大本营——"油细鸡"专卖的黑暗洞窟中，决战来临了！洞口立着一位浓眉细眼的老板，他曾经借助敌人高价贩卖精灵，制造非法机体，使多少人沦为身无分文的乞丐，他身后就是我朝思暮想的紫蓝色精灵——GBA。"哼哼。"我瞥了一眼这个家伙，我早就摸清了他主掌的都是些地属性精灵。我攻其不备，连续丢出5个水系精灵，用"水枪"扫射，不出所料，他所出的精灵都是些"铁甲犀牛"、"隆隆岩"之类，怎能抵得了我的一击必杀！

"冲浪攻击！"我一声令下，他的宠物顷刻间沉浸在汪洋大海中，一一毙命。"呵呵，"我摆了个极酷的POSS。"怎么样？是主动让路还是像你的宠物一样洗个澡？"老板缩在一角，似乎正在考虑着什么，忽然他极为敏捷地闪到GBA前，拔出小刀架在它脖子上，威胁道："就凭你也想在我面前耍宝？哼，想想你该怎么办吧，交精灵球，还是……"

他居然使用这么卑鄙的手段，是我小觑了他："你枉为掌门人，不，枉为掌门手。""少废话！"他狠狠地应了一句，又紧紧勒了勒GBA的脖子。面前的6只水箭龟严阵以待，气氛顿时紧张起来。

我考虑再三，唉，舍不得孩子逮不住狼，舍不得媳妇抓不住流氓，有收入就要有代价，我豁出去了！我顺手将别在腰间的六个水系宠物抛了过去，共600多的战斗值。BOSS见好就收，拂袖而去。我手持GBA，不知所措……三年的等待，三年的期盼，喜极而泣，我内心为之一震："我的GB，复活了！"

讲述掌机迷自己的故事 4人用RPG

文：谭晶

枯燥的高三生活已成为过去，而我来到了一个偏僻的大学。很早以前就听说大学里玩游戏的人很少，的确，这里玩电视游戏的人很少，一提到游戏就只知道《传奇》和"足球"。没有游戏的日子里，我更加怀念高三时候的游戏生活。

高三没有预想中的紧张，大家都变得死气沉沉，枯燥是惟一的形容词。我们几个游戏人也觉得烦。这里我先介绍一下我们游戏四人组。小波，听他的名字就知道他长得胖，由于胖的原故，我们觉得他很迟钝，经常用快速爆机来刺激他；脚蛇，对小游戏很有研究；菜板，脸平得像块板，对杂志有一种特别的爱护，每次他买《游戏机实用技术》，我们向他借时，他都要说半天："除了指纹什么也别留下，最好连指纹也别留下。"我的方向性很强，所以迷宫难不倒我。

一切的一切都是由小波带来的，他买了一盘GB的《星之海洋》，借脚蛇的厚GB带到学校玩，起初我们对这个游戏很不屑，都什么年代了，还玩GB，而且还是厚GB。但逐渐地，大家都被游戏独特的系统所吸引。由于没有攻略，很多人都

被练废了，打BOSS的时候很苦手，最后由于菜板的节奏感强一些，终于把BOSS干掉了，我们才看到翻版画面。不过事情并没有结束，这时《游戏机实用技术》对这个游戏做了攻略，使我们知道有一个西林遗迹，知道里面有很多层，里面的怪物都是BOSS级的，而且不能存档。菜板对他的战斗力极有自信，可刚进入西林遗迹就被第一个守门的BOSS给拦住了。所以我们又重新玩，按攻略上的提示练级。几天后，四勇者又站在了西林遗迹的大门前，4人用RPG正式开始。在前几天游戏中，我们一人玩一段剧情，并从中练就了各自的强项。我的强项是搜索地图上所有的宝物，战斗就交给菜板了，由于独特的金钱系统，使得脚蛇有了用武之地，炒菜这种小游戏对他来说简直轻而易举，所以我们自从有了料理这个技能后资金就不成问题了。小波能力平均（就是没有优点），可以接替任何人。

由于道具的上限有15个，所以尽量避免了不必要的战斗。我经常搜索地图，有些较强的怪物比较苦手，久而久之，为了不麻烦菜板，我练成了晃人的绝技，每经过一次战斗就把第一层CLEAR了，一层的BOSS也被菜板轻松搞定了。后面几层很容易就通过了，烦人的是某一层有12只石化鸟，没有什么特效魔法，而且移动超快，连战斗达人菜板也有些力不从心。不过总算通过了，只是道具也没多少了。“脚蛇，该你了。”不一会儿，香喷喷的里脊肉就端上来了。吃着肉，感觉像是在吃钱——里脊肉一个能卖多少钱啊？不过现在没时间想这些了。最后，终于到了最后的BOSS那里。由于小波浪费时间（一节课才打死一只怪物），这已是放学时间了，不过我们依然坚持将其爆机。这只怪物不同其他怪物，不能给它一点机会。不幸的是，菜板可能是由于激动，没发挥好，被秒杀了。我们茫然地盯着屏幕，足足有十分钟。

后来我们打了很多次，配合也更好了。虽然这是一个1人玩的RPG，但我们却当成4人用RPG来玩。高考过后，我们各奔东西，一起玩的时间就显得那么宝贵。人长大了，就会失去一些感觉。我们不能要求周围的人能和自己一样爱游戏，理解游戏，游戏也不是生活的主题。可能以后没有机会像这样玩游戏了，可只要有一起玩游戏的回忆就够了。

罕见掌机 GAME.COM 珍稀度：100





这一次要为大家介绍一种比较罕见的掌机，它的名字叫做GAME.COM。这台主机诞生于1997年，开发者是Tiger Electronics。它的寿命只有两年，到了1999年就基本上退出了掌机舞台。不过不要小看这台掌机，它上面可有一些非常经典的游戏哟！像《毁灭公爵》、《真人快打》等等都推出过GAME.COM版，其中最重头的游戏就是《生化危机2》，这可是货真价实的CAPCOM版《生化危机2》。各位如果自认为是《生化危机2》FAN的话，最好还是找来玩玩吧！



▲玩PC游戏的玩家都应该知道这款超级大作的名字吧？



▲没玩过GAME.COM版的《生化2》是“生化迷”的最大遗憾。

七嘴八舌《掌机王》



游戏迷李翔：这是第一次给《掌机王》的编辑部写信，希望别笑话我写的内容幼稚可笑啊。我有个建议想提提：希望《掌机王》把“新作介绍”的版面再扩大一些，让我们有更多的新游戏资料。如果没有空间采纳，就当我没说吧。

你提的意见很好，之所以每期《掌机王》上新作介绍的版面不多，是因为《掌机王》的出版周期比较长，一般都是3个月。为了确保给大家献上第一手资料，每次《掌机王》上的新作介绍都是最后完成的。正因为如此，所以新作介绍版面不会太多。如果你想在第一时间了解掌机的新作动态，可以买我们的《游戏机实用技术》杂志。

广西方文：从“油细鸡”上了解到，有些读者要求将《掌机王》办成月刊或半月刊，本人认为不好，原因有三：1.多数人都有“来得容易，不会珍惜”的心理。《掌机王》出多了，出快了，就夺走了读者“全心期待，终于到手”的快感；2.广大玩家(尤其是学生)手中的MONEY有限，通常是先考虑买游戏再考虑买杂志。若将《掌机王》变成月刊或半月刊，手头紧的玩家就得忍痛割爱了。那样岂不是很残忍了；3.编辑们本来的工作就够辛苦了，若再增加负担，就有可能导致各位编辑出现异常状态，影响“油细鸡”的味道，这是广大读者所不想看到的。



除了第一点略有异议外，我基本上同意你的观点。为了充分保证《掌机王》的质量以及大家的钱包，我们目前还没有将《掌机王》月刊化或半月刊化的计划，请大家放心。如果大家觉得目前《掌机王》的出版周期太长，可以去购买我们的《游戏机实用技术》半月刊杂志，它将为您贡献最新最快的掌机新闻、攻略以及研究。

北京掌机迷刘宇、宁博：我认为《掌机王》应该有一个专门为玩家解决GBA游戏疑难问题的栏目，这样就会有更多的人来投稿。另外也可以加一些GBA游戏的点评，就像《游戏机实用技术》的黄金眼栏目，推荐玩家选择玩哪些游戏。因为我们这儿的玩家都是这么想的。

以前好像就解答过类似的问题。因为《掌机王》的出版周期很长，如果开设一个回答问题栏目的话，大家往往要等上几个月才能在新的《掌机王》上看到自己所问的问题解答。在这段时间内，大家有足够的时间来用各种方法解决自己的问题，因此失去了回答问题的意义。至于说到点评打分栏目，这就是年鉴的功能啊，大家只要看看年鉴，该买什么，不该买什么就很清楚了。

上海陈琦：从《掌机王3》的图鉴来看，从203号开始的妖怪统统不能捉，不知有无方法。顺便说一句，图鉴中第121号被印了两次，可以说是不大不小的失误。送的屏幕布很好用，不过以后最好用塑料袋装着，否则很容易弄脏弄坏。

目前确实还没有方法捉这些家伙，除非用修改的方法。有消息说会有NGC版的《口袋妖怪》，如果这样的话，答案就很明显了。总而言之，大家只要等着任天堂公布方法就行了。那个图鉴确实是一个BUG，在此致歉。

广东韶关杨苏南：首先要批评《掌机王》的镇山之宝《最强年鉴》。之所以叫它《掌机王》的镇山之宝，是因为它乃是前无古人，后无来者(至少到现在为止我还没看见)，只有《掌机王》里才有的。虽然它号称最齐，但却少了《通灵王 超占事略决》的1代，只见到了2代——我仔细将全部年鉴都找过了。

年鉴的工作量巨大，阿修罗、LIKY为此付出了极大的精力，我们这些核稿的也痛苦万分。能够注意到这个游戏被遗漏，想必你一定是《通灵王》的FAN了，在此向你致歉。

北京外语学院刘胜：这一次《掌机王》第3辑的专题，可真是太有分量了。在读者们强烈要求下复出的年鉴也很不错，只是我看的时候发现所有的游戏都只有日文名，没有英文名，纳闷。翻到第三遍时看看标题，终于醒悟，原来这个年鉴是日版游戏年鉴。为什么不出个美版游戏年鉴呢？毕竟国内懂英语的比懂日语的人要多，而且有很多游戏只有美版没有日版。我想，这个道理，身为FPS FAN的紫枫大人不会不知道吧？是不是准备把好菜留到下一辑当点？

你真是料事如神，这一期我们就会为大家奉上GBA美版游戏年鉴。《掌机王》出品，必属精品。以后日美版两大年鉴并驾齐驱，誓要将GBA游戏统统一网打尽！

交流空间

我们的"交流空间"已经开办三期啦，感谢大家的积极参与。由于"拥有游戏"一栏实在太过于笼统，如果把大家的收藏全部罗列上去巨占篇幅，而且意义也不大，因此以后大家提供资料时就不用再写上你拥有的游戏名称了，只要写明你最喜欢的游戏就可以了。大家最好用三十来字描述一下你的游戏观，这样更容易找到志同道合的朋友。最后要说明的就是如果你的联系方法是通信地址，就一定要附上邮编和真名，否则不保证玩友的信能平安寄到哦。

姓名：SNOW
年龄：18　　拥有掌机：GB、GBA（白）
性别：女　　邮编：266031
拥有游戏：《光明之魂》、《FFT》、《V拉力3》、《WE》、《黄金太阳》、《指环王 双塔》、《快打旋风》、《铁拳》、《DOOM》、《火焰纹章》、《魔法假日》……
地址：山东省青岛十七中学高二3班

姓名：黄贵盛
年龄：17　　拥有掌机：GBA（透明蓝）
性别：男　　QQ：155355789或155384696
拥有游戏：《黄金太阳》、《机战R》
地址：广东省阳江市江城区三中高一3班

姓名：东方不败　　QQ：28296221
性别：男　　拥有掌机：GBC两台、GBA
年龄：14　　GBA颜色：橙色
拥有游戏："《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"、《闪灵二人组》、《街霸》、《哈利波特》系列、《KOF EX》、《瓦里奥4》
地址：沈阳市第七中学初一5班
心情留言：爱掌机的弟兄们，来找我没错！最好年龄相当，男女不限。

姓名：黄跃猛　　QQ：26377293
性别：男　　拥有掌机：GBA、GBP
年龄：18　　GBA颜色：橙色
拥有GBA游戏：《V拉力3》、《KOFEX2》、《黄金太阳》
最喜欢的掌机游戏：《黄金太阳》、《瓦里奥》、《KOFEX2》
个人地址：福建省泉州路县后路3–301室，邮编：362000
想对大家说的话：GBA万岁！我是KOF的顶级高手，望KOF真FANS能与我联系，共同探讨。

姓名：孙亮　　QQ：18425593
性别：男　　拥有掌机：GBC、GBA、WSC
年龄：20　　邮编：050061
地址：石家庄河北经贸大学外语系02–4班
拥有游戏：《胜利A》、《光明之魂》、《最终幻想》等
喜欢的游戏：《风之克罗诺亚》、《胜利A》、《牧场物语》
想说的话：享受游戏，享受生活。

姓名：王晨
性别：BOY　　拥有掌机：GBA、GBC
玩过的游戏：《机战OG》、《口袋妖怪》、《黄金太阳1·2》、《塞尔达》、《星之卡比》等50多种
人生格言：爱拼才会赢。

姓名：纪阳
性别：FEMALE　　QQ：11447303
年龄：16　　GBA颜色：银
地址：成都市第十八中学高一
Email：huoliujiyang@163.com.cn
拥有游戏：《黄金太阳》、《马里奥》、《白夜》等等
想说的话：天下游戏人是一家。

姓名：黄晟渊　　昵称：Irewin
性别：男　　拥有掌机：GBC、GBA
年龄：18　　GBA颜色：白色
拥有游戏：《GURANBO》、《机战A》、《机战R》、《黄金太阳》、《封印之剑》、《魔法假日》、《三国志》、《怪兽之门》、《光明之魂》、《实况2002》
最喜欢的掌机游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《机战》
地址：上海市浦东新区灵岩路56弄52号302室 邮编：200126
想说的话：生命中有两个亮点，游戏和足球。

姓名：郭孟范　　拥有掌机：GB、GBA
性别：男　　GBA颜色：白色
拥有游戏：《黄金太阳》、《机战R》、《皇家骑士团》
地址：广东省湛江市霞山区海滨大道园岭路10号

姓名：曾岳峰　　拥有掌机：GBA
性别：MAN　　GBA颜色：粉透
年龄：18　　QQ：44516315
拥有游戏："《黄金太阳》系列"、"《恶魔城》系列"、《罪恶装备》、《网球王子》、《皇家骑士团外传》、《光明之魂》、《三国志》、"《洛克人》系列"、《正邪幻想曲》等等
地址：湖南大学附属中学高三72班 邮编：410082
想对大家说的话：掌机的世界是个精彩的世界，当你融入其中时，你将忘掉不快与烦恼，只剩下打机时的那份快乐。

姓名：韩健　　拥有掌机：GBA、WSC、
性别：男　　GBA 颜色：白色
年龄：20　　邮编：100055
地址：北京市宣武区广外马连道西里七号楼2门302
拥有的GBA游戏："《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"、《皇家骑士团》、《纯情房东俏房客》、《夺还屋》等
拥有的WSC游戏：《口袋街霸》、"《SD高达》系列"

姓名：那洪雷
性别：男　拥有掌机：两台GBA（被没收）、GBC（丢了）
年龄：16岁　　邮编：150050
地址：黑龙江省哈尔滨市太平区新村街45-1号
拥有游戏：《黄金太阳》、《封印之剑》、《塞尔达》、《换装迷宫》、《风之克罗诺亚》
想对大家说的话：孤独的我真想有个朋友。

姓名：胡飞（坂崎达人）
性别：男　　拥有掌机：GB、GBC、GBA
年龄：24　　邮编：441003
地址：襄铁职教中心工务二组
拥有游戏：《KOFEX2》、《街霸 ZERO ↑》、《钻地A》、《封印之剑》
想对大家说的话：健康生活，快乐游戏，读健康快乐的《掌机王》。

姓名：刘光耀　　笔名：夜叉
性别：男　　年龄：20岁
拥有掌机：NGP、GB、GBC、GBA　　GBA颜色：双色
拥有游戏："《机战》系列"、"《恶魔城》系列"、《封印之剑》、《天使之翼》、《星之卡比》、《皇家骑士团》、《拳皇EX》
地址：上海市长宁区长宁路民生里1759弄46号103室
邮编：200051
想对大家说的话：还望多结交些游戏玩家！

姓名：孙毅　　拥有掌机：GBC、GBA3部
性别：男　　GBA颜色：紫、黑、橙
年龄：17　　QQ：55052619
地址：沈阳市铁西区第四中学（东区）高二一班
拥有游戏：《火焰纹章》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《WE》、《星之卡比》、《露娜》、《魔法假日》、《女神转生》
最喜欢的掌机游戏：《火焰纹章》、《黄金太阳》、《白夜》
想和大家说的话：好东西和好朋友一起分享，真诚与您交友。

姓名：王业茂　　生日：5月11日
年龄：16岁　　GBA颜色：橙色
QQ：58722927　　Email：wangyemao@21cn.com
最喜欢的掌机游戏：《马里奥3》、《黄金太阳》
想对大家说的话：拥有掌机的人不可怕，可怕的是他还拥有《掌机王》。

姓名：雪影狂刀　　真名：任盛铭
性别：男　　QQ：181235514
年龄：16岁　　拥有掌机：GBA
地址：吉林省柳河县第九中学三年六班
拥有游戏：《黄金太阳》、《四狂神战记》、《七龙珠》、《口袋妖怪》、《洛克人EXE》
想对大家说的话：我住在柳河，城市很小，只有一家游戏店。我想柳河一定有很多玩GBA的。很渴望与你们联机对战，所以尽量联系我吧！

姓名：祁不一
性别：男　　拥有掌机：GBA（蓝透）
年龄：18　　邮编：541001
拥有游戏：《口袋妖怪　红宝石》
最喜欢的掌机游戏：不喜欢就别拥有，拥有就是喜欢。
想对大家说的话：等信中……

姓名：SERAPH
性别：男　　邮编：200062
年龄：15　　拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA、WSC
拥有游戏：《黄金太阳》、"《机战》系列"、《火焰纹章》、《街霸ZERO3 ↑》、《指环王　双塔》、《三国志》、《口袋妖怪　蓝宝石》、《皇家骑士团》
想对大家说的话：SERAPH广交天下玩友，希望认识更多的GAMER。

姓名：宁博　　QQ：29944959
性别：男　　拥有掌机：黑色GBA
年龄：20　　邮编：100076
地址：北京市丰台区东高地甲3栋甲门5号
最喜欢的掌机游戏：《口袋妖怪》、《风之克罗诺亚》、《机战OG》、《塞尔达传说》、《黄金太阳》

姓名：梁智明
性别：男　　拥有掌机：WS、GBA、GBP
年龄：14　　邮编：524038
地址：湛江市赤坎区第九中学初二10班
拥有GBA游戏：《机战OG》、《街霸ZERO3 ↑》、《白夜》
最喜爱的掌机游戏：《街霸ZERO》
想对大家说的话：热爱GBA，GBA大过天。

姓名：李翔　　QQ：42098380
性别：男　　年龄：19岁
拥有掌机：GBA　　GBA颜色：银
拥有GBA游戏：《黄金太阳》、《KOFEX》、《网球王子》、《马里奥A2》
地址：安徽省合肥市梅山路70号安徽中医学院红苹果超市转4#403
想对大家说的话：我爱生活，我爱音乐，我爱GBA。

姓名：梁俊杰　QQ：61596733
性别：BOY　Email：tiangang-888@hotmail.com
年龄：16　邮编：530031
地址：广西南宁市25号

姓名：杰克　电话：0532-3822903
性别：男　拥有掌机：GBA、GBC、GB各一台
年龄：12　GBA颜色：黑色
拥有GBA游戏：《机战A》、《机战R》、《火焰之纹章》、《瓦里奥》
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《机战R》、《火焰纹章》

姓名：艺子　电话：0532-2824369
拥有掌机：GBA、GB　GBA颜色：橙色
拥有游戏：《黄金太阳》、《女神转生》、《马里奥赛车》、《光明之魂》
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《超级马里奥》

姓名：LISTEN　真名：李森
性别：男　拥有掌机：NGP、GB、GBA
年龄：14　邮编：524038
地址：湛江市赤坎区第九中学初二（10）
拥有游戏：《火纹》、《机战R》、《洛克人ZERO》、《纯情房东俏房客》
想对大家说的话：广交天下玩友，最爱恋爱游戏。

姓名：一片云　真名：wangting
性别：女　拥有掌机：GBA、WS
年龄：17　Email：wantin007@21cn.com
拥有游戏：《游戏王》、《网球王子》、《黄金太阳》、《耽美梦想》
最喜欢的游戏：根据动漫改编的游戏。

姓名：鲍峰
性别：男　拥有掌机：GB、GBC、GBA
年龄：22　Email：squareerauqs@yahoo.com.cn
拥有游戏：《魔法假日》、《FFTA》、《陆行鸟迷宫》
最喜欢的游戏：只要是SQUARE的游戏都喜欢。

姓名：LANCELOT　真名：张骑
性别：男　拥有掌机：GBA
年龄：19　GBA颜色：白
地址：株洲市黄河北路保利高尚小区D-202　邮编：412000
拥有游戏：《金太郎复仇》、《指环王 双塔》、《快打旋风》、《街霸ZERO3↑》等
想对大家说的话：喜欢动作游戏的人来找我吧！

姓名：王炎　Email：firefire@163
性别：男　拥有掌机：GBA
年龄：18　GBA颜色：黑

拥有游戏：《火焰纹章》、《皇家骑士团》、《正邪幻想曲》
想对大家说的话：我玩过的游戏不多，都是些战棋游戏，希望与同道中人交流。

姓名：丘榆恩　QQ：32428813
性别：男　拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA（白）
年龄：18　邮编：537700
拥有游戏：“《机战》系列”、《马里奥赛车》、《超级马里奥》、《KOFEX》
地址：广西陆川县人寿保险公司

姓名：张思洋　QQ：65488780（长时间未用）
性别：男　拥有掌机：GBA（白色）
年龄：20　邮编：300450
地址：天津市塘沽区正义里14幢3门501
拥有游戏：《星之卡比》、《马里奥3》、《白夜》、《马里奥赛车》
想对大家说的话：我是国营企业的电脑软件营业员，但我不是JS。我欢迎全天下玩友与我结识。

姓名：皮乐
年龄：12　拥有掌机：GBA、GBC
性别：男　GBA颜色：蓝紫色
地址：青岛市利津路七号4单元503室　邮编：266000
拥有游戏：“《恶魔城》系列”、《网球王子》、《口袋妖怪蓝宝石》、《黄金太阳》
最想对大家说的话：GBA是最好的掌机，能拥有它是我的荣幸，我希望能和大家共同探讨关于GBA的问题。

姓名：赵志宇
性别：男
拥有掌机：GBA（口袋妖怪初回限量版）
拥有游戏：“《游戏王》系列”、《V拉力3》、“《黄金太阳》系列”、《纯情房东俏房客》、《棋魂》、《海贼王》
最喜欢的游戏：“《游戏王》系列”、“《黄金太阳》系列”

姓名：谭晶　外号：小雷
性别：男　Email：sigma-7@163.com
年龄：19　邮编：617000
资料：喜欢游戏又没资金，怀念8位机时期的感觉，喜欢观赏达人们玩游戏。
地址：攀枝花学院2002级电信系计本（二）

姓名：荀湛
性别：男　QQ：78429953
年龄：17　Email：gouzhan@sohu.com
拥有游戏：《网球王子》、《海贼王》、《纯情房东俏房客》
想对大家说的话：喜欢动漫的朋友来找我吧！

姓名：吴兴东　QQ：82519284
性别：男　Email：wxd401@sohu.com
拥有掌机：GBA（即将拥有）
地址：浙江省桐乡二中高三1班　邮编：314511


黑色情人节
篇绘：杰杰
故事：萧十郎
GBASP
情人节
激情发售！
颤抖……
明天，我一定要把GBASP买回来!!
翌日一大早……
XX游戏店
老板，给我拿台GBASP。
对不起，一早就卖完了。
XX游戏基地
老板，给我拿台……
没有啦!!
XX新机地
老板，给……
卖完啦!!
XX电玩店
最后一家了……
GBASP全部售完
老……



怎么可以这么对我……
上天就是这么不公平吗？!
万分郁闷，沮丧，无奈中……
咦？
什么东西!!!
啊!!
嗖~~
啊呀！
有没搞错啊!!
走路小心点嘛!!
倒霉~~~


哦？
那边的是……
难道!?
她手里的不是GBASP?!


你居然能买得到!!
怎么啦!?
哦,好.
我出1200块,
卖我可以吗?!
真的?!我太走运了!!
万岁!!
万岁!!
万岁!!
试试看!!
给!
化妆盒?!
什么?!
石化 ING~~
我的钱!!!
END

这是一个畅所欲谈的栏目，无论是游戏点评还是玩友故事，只要是与掌机有关的，我们都欢迎，在这里来尽情展现你的文采吧。

掌机王自由谈

闲谈两个最终幻想战略版

文：random

带着些许的失望和遗憾，我终于打完了《FFTA》，并在之后完成了295个任务和解放了所有地区，但心里总是觉得少了什么，总是觉得十分的失落。

老史最终还是顺利地加入了任天堂的阵营，强强合作总是我们玩家所希望的，《FFT》的续作《FFTA》也成功地在GBA上诞生，并和GBASP捆绑发售，但游戏的内容，实在让人不敢恭维。不知道是松野决定把“《皇骑》系列”和“《FFT》系列”的风格分家的缘故，还是加入任天堂就先要学会收拢小孩的心，总之，这次的《FFTA》，着实是幼稚得有些过头了。也许我并不该把PS上的前作和GBA上的今作相提并论，但两作都沾着“Final Fantasy Tactics”这三个单词，怎么说也总算是有些联系，至于我下面的比较，应该也不算过于苛刻。





先说《FFT》，该作的故事真是好得没话说，游戏背景的来源显然是欧洲中世纪，教会控制着人民，《FFT》的故事也就是这样展开的，但处理得十分巧妙的地方是，《FFT》的主角并不是一上来就故作英雄状，大言不惭地要拯救世界，而是执着地为寻找自己惟一的妹妹而奋斗，一直到最后和大天使决斗时，也是为了自己的妹妹而战，这便是人性化的体现。而至于Olan的后代A.J Durai将他的英雄事迹告诉世人，那自然是后话了。可以说，《FFT》的成功，与精彩的故事密不可分，其中穿插着大量值得回味的东西，如教会把圣Ajora的神格化、过去的英雄堕落成了恶魔等等，而Rafa用同样的圣石却没有召唤出恶魔，反倒救活了自己的哥哥，这更是全游戏的点睛之笔：不论圣石里是什么东西，左右它好坏的永远是人心的善恶。

《FFTA》的故事就明显缺少了故事背景，似乎就是日本的一所小学校里发生的事情，一本奇妙的书被打开，一连串的奇妙故事跟着发生，虽然我并不精通日文，不过还是勉强把剧情了解了个大概，似乎是很多人在进入了幻想世界以后就不愿意回到真正的世界，比如主角的弟弟トネッド，在现实世界里他是个残疾人，但在幻想世界里他就能自由行走；还有故事的引发者ミュート，现实中被人欺负的乖孩子在幻想世界里却是个王子，但主角自然想回去，于是击破了5个水晶，最后打败了ミュート的老母而回到了现实。回到现实之后，大家似乎都找到了生活的方向，ミュート也知道被雪球扔了以后要反击……汗！这个结局未免太粗糙了。到了STAFF画面，也是一连串字幕过一过就完事，完全没有了《放浪》和《FFT》结局时一边听音乐一边看原画的享受。

但话说回来，撇开故事不讲，《FFTA》的游戏系统还是做得挺不错的，《FFT》里极有发展潜力的仕事系统，在《FFTA》中得到了充分的发挥，成为了游戏的一个重头，一连串仕事往往就令你有种“关机不能”的想法，而仕事中得到的大量宝物和看到的很多与前作有关的内容，都是挺有意思的。不过，仕事和主线的比例还是差了一些，主线剧情只有20个战斗，其他仕事居然占了280个，比例严重失调，常常会有种完成仕事身心疲惫的感觉。打主线剧情只是调剂调剂而已。再有就是职业的变化了，在《FFT》里没有了“《FF》系列”一贯的青魔道士，《FFTA》中就把这个职业补上；《FFT》里令人十分





想拥有的アサシン，在《FFTA》里也总算能够好好爽一回，随时能用“息根止”的感觉真是不一样。

但即使是在游戏系统上作了这样多的改进，却仍然不能超过前作，至少我个人是这么看的，甚至从游戏的一开始，粗糙的开场就让我有了不祥的预感。果然，一遍游戏过后，真正能回味的东西实在太少太少了。谈起松野的其他作品，无一不是经典游戏的典范，我们可以兴致勃勃地谈论《放浪》里影子般的小孩到底是Josua还是Sydney，可以谈论《FFT》里的Delita到底爱不爱Ovelia，因为很多剧情的内容，都不是完整的，而这些不完整的剧情，恰恰造就了一个个令人感到十分完美的故事，许多隐含在剧情的表面之下的内容，都是要慢慢推敲琢磨的，而乐趣便在于此，正因为有些东西没告诉你，你才会深深地被它所吸引。而《FFTA》，谈到它，我实在充满了遗憾，因为其比起《放浪》、《皇骑》甚至是前作《FFT》，都不知低了几个年龄级，整个游戏所要表达的东西直白地告诉了你：不要沉浸在虚幻的空间，而要勇敢面对或许残酷但却真实的世界。但若提起《放浪》等作，若要说它究竟要告诉我们什么，实在没办法概括，甚至一个游戏的终结，却刚刚是另一个故事的开始。《放浪》末尾的一句话“And so began the story of the wanderer, the vagrant”让你觉得这个故事还没结束，并将一直延续下去一样，之后，悠扬的音乐响起，在Sydney的原画和音乐响起的那一刹那，那种至高的享受，真是难以用语言形容。《FFT》也是一样，土黄色的背景就像经历了久远的年代而发黄的书卷，呈现着一幅幅已经逝去的人物，历史的沧桑感油然而生，这种感觉在甚至是超级大作的其他游戏里都是很少见的，但在松野的作品中却能一览无遗。但是到了《FFTA》，失去的东西实在是太多太多了。

《FFT》还没有结束，至少我，还等待着《FFT2》的出现，在PS2上，或是更新的主机上，以真正的大作身份登场。

风之克罗诺亚 G2

文：KillerQueen

NAMCO前几年在次世代时期和索尼打得火热，而与老东家任天堂的关系却十分冷淡，在任氏主机上几乎没有出过什么游戏（印象中似乎只有一个《山脊赛车64》）。但如今不同了，《灵魂能力2》跨三大主机发布，看家作品《铁拳》也推出了GBA版，《风之克罗诺亚》更火速在GBA上推出了第二作……看来财政状况不佳确实影响了NAMCO的决策，毕竟这个商业社会的宗旨是“赚钱为王”。

闲话少说，来看看这款作品究竟如何吧。与GBA上的一代相比本作加入了一些WS版的特色，强化了解谜要素，还增加了巨有魄力的3D关卡。游戏中仍然保持了那种浪漫童话般的氛围。画面比前作稍有进步，还算比较精致，不过和同是ACT的《瓦里奥世界》比起来还是要差上一些。与《瓦里奥》的极尽豪华之能不同，《风》的画面表现轻缓柔和不激动，给人一种放松优雅的感觉，也许是和它的游戏节奏比较慢相适应吧。但本人还是有点不满意，以GBA的机能应该做得更好的。

本系列的特点在于不是打倒敌人而是利用敌人，操纵主角用手中的“风之环”（可能是这个名字）抓住它们，再借力跳到别处。从这一点来看，与其说把它们说成是敌人，不如说成是特殊的道具可能会更恰当些。除了要求玩家要有较高的ACT素质之外还必须要多多动脑子，很多地方可不是一眼两眼就能看出解决办法的，这也正是《风》的玩点所在，与马里奥的跳跃、索尼克的速度、瓦里奥的大肆破坏截然不同。不过游戏的的基本流程就是探索，解谜，收集宝物，找到钥匙最后过关，游戏进行的有点单调乏味，缺乏刺激，没有什么令人特别兴奋的地方，算是一个不大不小的缺点。

综合起来看，NAMCO还算交了一份不错的答卷，如果我来评分的话可能只给70分，大概是不适合我这个岁数的人了吧。推荐给仍童心未泯的玩家，想必会在游戏中获得心灵的放松。



游戏人生话三国

——GBA《三国志》玩后乱弹



文：Hongkong

LIKY注：说到《三国演义》大家总有说不完的话题，而说到三国题材的游戏更是可以让人说上三天三夜。下面这篇文章就是作者在玩过GBA版《三国志》后的“乱弹之作”，虽然是从游戏说起，但从作者流畅的文笔中不难看出他对于原著的熟识，结合游戏引经据典式的评论是这篇文章最大的特点，后半部分的乱评大奖尤其精彩，大家千万不要错过。

Hongkong最近上网，发现已经发售一年多的GBA《三国志》，现在人气仍然相当高。回想一年前刚玩到《三国志》时激动的摇头晃脑与5次丢失记录时的悲痛欲绝，真是让我怀念。《三国演义》是我的最爱，而《三国志》没能打通也确实是这一年来的游戏生活中最大遗憾。时间已经磨平了心中的惨痛记忆，反省一下丢失记忆的原因，就再次拿出尘封已久的《三国志》，让灵魂连同那尘封一年的壮志与激情，一起随着美丽的音乐画面，回到了2000年前的三国战乱之中。

反省——为什么会丢记忆

一年前本人玩《三国志》，居然接连5次丢失了记录，都是因为在存盘时电池断了电造成的。《三国志》存盘时间相当长（大约7秒），而且耗电量相当大。当时本人用游戏店里卖的普通充电器，每次记忆都发现电源指示灯闪烁得相当厉害，那感觉真是心都提到嗓子眼了。更恐怖的是每次丢失记录，都是在电源灯既没有变红也没有闪烁的毫无预兆的情况下发生的。辛苦月余打下的半壁江山，近千万束甲待命的将士，数百名文韬武略的武将谋臣，瞬间便随着劣质电池的断电而灰飞烟灭了。彼时彼刻的Hongkong，看着空空的记录，目光呆滞，头脑一片空白，心平如明镜止水，怀疑自己是否在做梦。刹那间又是心潮波涛澎湃，后悔莫及，恨不得以头抢地；最后万念俱灰，感叹世事无常不如无为。曹操在赤壁的八十三万雄兵连同他的统一霸业顷刻间化为灰烬时，心情也不过如此吧？因此在下奉劝各位想要玩《三国志》和正在玩《三国志》的朋友，千万不要用那些国产组装的充电器——除非您要亲身体验曹操兵败赤壁的感觉。最好用信誉好的大商场里卖的镍氢充电器套装（4节电池加一个专用的充电器），至于如何选择以及辨别真伪，在《掌机王3》中LIKY大人有专门话题，我就不赘述了。需要注意的是，即使用镍氢电池发现电源灯开始闪烁，也要及时存上换上电量足的电池；干电池后劲比较足，等电源灯红了时再存上也赶趟。



天时地利话君主

诸葛亮在茅庐中，为刘备分析天下大势，并指出让曹操北占天时，孙权南占地利，刘备可以占人和立足荆州，进取西蜀建业——这就是著名的“隆中对”了，那本人就以隆中对为理论基础，看看游戏中189年的中华大地上，各路军阀豪杰都占有着哪些天时地利人和的。

天时

天时实际上是老

天对某个君主的偏爱，就像小说中经常有被劫寨前帅旗让大风吹倒的事情，当然还有子午谷的大雨救了差点成了烤地瓜的司马懿父子——如果没有那场大雨，历史可能就改变了，正如罗素所说：“历史是由无数的偶然堆积而成。”而天时在游戏中实际就体现在游戏制作人对某些君主的青睐，这些君主自身各项数值就高，而且一开始就比别人强大。比如袁绍，189年12月刚出来就可以灭掉北海的孔融，190年更可以轻松地扫平黄河北除了刘备以外的所有势力；作为反面角色的董卓当然更强大了，曹操，孙坚也都是一出来就可以大展身手的枭雄，手下更都是一些关张夏侯郭嘉这些上级的武将谋士，枭雄们不仅实力强大，而且运气还好，领地中常常出现上等的武将谋臣甚至还能找到玉玺，即使四面环敌也没人敢正视的。



地利

地利在《三国志》中占有相当大的分量，占有地利优势，代表着有专门的城市发展内政而不用担心战事的骚扰，经济科技水平提高，军事实力自然就上去了，“以经济建设为中心”、“科学技术是第一生产力”的道理各位都懂吧？那就看看，都有谁占着这个优势：

马腾：马腾的西凉在《隆中对》中半个字都没被提到，不过游戏中却占有绝对的地利优势，本作中的西凉属于偏安一隅（酸，就是偏僻啦），西凉以南的天水、安定和下弁都是空城，根本不用担心战乱，即可以集中人力财力发展西凉，也可以分派一部分人财共同发展天水。人物方面，马腾自己还有后来的马超、庞德都相当厉害；但是缺少的文臣也没什么，不过只要注意搜索会登用到张鲁那样的治理人才。当然，在董卓、刘焉派人进驻到相邻城市，还可以去攻打，打完了就走，把钱粮还有抓来的人才全卷回西凉天水——虽然有强盗嫌疑，不过成王败寇却是千古不变的真理。

袁绍：袁绍早在领导盟军共同讨伐董卓时，就想好了以后的打算——就是占据河北，虎视天下。游戏中的袁绍老窝是南皮，表面看不够“偏安”，但是上下相邻的孔融、公孙瓒都不堪一击，消灭他们不仅不会伤元气，还会扩充武将阵容呢。实力积攒差不多了，再出两三路兵共同灭掉刘备，就实现了黄河以北的完全统一，整理整理准备南下吧。

公孙瓒：189年占据北平的公孙瓒军事实力上相当弱，而挨着他的正是强大的袁绍，虽然可以分派人才共同发展襄平，但是北平早晚会被袁绍占了，还是把所有的钱粮武将都带到襄平去“偏安一隅”地发展经济吧，就算袁绍派兵进驻北平也可以把他赶走——当然了，顺便还抢点钱呀粮呀什么的。总体上说，公孙瓒的发展思路和马腾差不多，但是难度要比马腾大。

刘焉/刘璋：父子二人据守益州，地利上的优势无论在历史上还是游戏中，都是属一属二的。孔明评价益州时说：“益州险塞，沃野千里，天府之国……”，只是刘璋太面，把天府之国拱手送给了刘备，想必各位玩友都不“暗弱”吧？游戏开始时只有梓潼、成都和江州，不过蜀中无论是钱粮还是人物都够向外发展的，东边大可以派一支军队进驻永安，这样在与刘表孙坚的对峙中，可以占有相当大的主动权。西北可以让张任雷同等猛将出梓潼进驻汉中，攻可以进占中原，守可以与梓潼相互援助，配合梓潼野外的地形，根本不必担心西北的马腾董卓入寇。等到兵强马壮，完

全可以一扫天下。

王朗／严白虎：这两个人在小说中都没好下场，一个被孔明骂死了，一个被孙策消灭了。游戏中两个人所占据的吴会还是挺占地利优势的，不过这两股势力是不相容的，要灭掉对方才能，剩下的一方才能体现出地利优势——派兵驻守吴，全力发展会稽，如果再占领建业，还有长江做天险呢（当然是野外战）。

刘表／孙坚：这两个势力都是东汉末年荆州地区的大军阀，诸葛亮在评价荆州时说："北据汉江，利尽南海，东连吴会，西通巴蜀，此用武之地，非其主不能守也。"游戏中刘表占据襄阳、江陵和江夏；孙坚占据长沙。一山不容二虎的真理注定这两股势力成为冤家对头。孙坚虽然只有长沙一个郡而且北临刘表的江陵江夏，但是他兵多将广没必要担心被刘表消灭，不过也别欺负刘表，一旦兵派出去，长沙就容易被另外刘表驻在其他城市的部队端了老窝，还是分派程普黄盖去进驻武陵吧，这样可以和刘表的两郡互相对峙，同时再派文官和少部分军队南下桂阳零陵作为钱粮基地，一旦实力大了，就可以灭了刘表紧接着或北上攻占中原，或者入川大战刘璋，统一天下只是时间问题。初期的刘表虽然地盘多，但是孙坚相当强大，开始就硬拼很难占便宜，倒容易让北方的袁术钻空子——还是在拒住孙坚的同时多发展吧。一旦孙坚派兵南下桂阳分散了实力，就立刻尽起三郡兵力攻下长沙，之后一鼓作气消灭孙坚，刘表就可以独占荆州而图天下了。

以上可以看出，游戏中的地利优势，主要体现在至少有一个城市不与其他国家相邻，不用担心打仗，全力发展生产，以经济建设为中心……

人和

人和在游戏里不算太起眼，却也相当重要。比如君主的魅力高低，会直接影响武将的忠诚度和登录在野人才的成功概率。还有外交，一般来说初期玩家比较弱的时候，会有其他军阀主动与你同盟，一起讨伐强大又残暴的董卓之流；不过以后强大了，不仅别指望有人会与你同盟，还要当心那些不起眼的势力会联合成"讨玩家同盟"来讨伐你——树大招风啊。还有一个也算人和，就是民心了，如果民心低，老百姓就会时不时地造反，多强的兵力也不够被内耗的，一旦邻国趁火打劫杀过来，也就OVER了，因此呢，无论什么时候都别忘了抚恤自己的子民呀。至于少数民族，有余钱就施舍给他们点吧，免得他们来骚扰，而且打仗时还可以用他们做先锋削弱敌人，三国时期北方许多著名战争，几乎都卷进了少数民族，可见其当时君主的英明（实际该说是那些军阀狡诈黑心才对）。

事件篇——是速战速决还是决战中原？

有很多朋友对我热衷于《三国志》不屑一顾，说他去年玩很快就统一了，顺顺利利，太没意思了。我知道他用S/L大法，也无法和他理论，而S/L大法作为战略游戏的一个双刃剑，既可以使游戏一帆风顺而让玩家大有成就感，同时也使复杂的历史战争变成了老天独佑主角的乏味（实际是稍有不顺就S/L）。因此，要想真正体会《三国志》的魅力，亲身感受创业的困苦和守业的艰难，还是不要轻易用S/L大法。本人除了终止游戏，平时根本不存盘，难度可想而知，不是造反就是发大水，好不容易国富兵强，侵略时又被人打得一塌糊涂……虽然苦难重重，不过现在还是占据了半壁江山。大概是诚心感动上苍吧，在我稳定了在北方军事实力后，CPU不失时机地给了我一个大大的赏赐——"黄河中下游四国同盟讨伐本人"大战。这场战争由孙乾会合刘备进攻陈留开始，历时一年多，卷进了5个国家三百多万士兵的大战，最后以刘备韩馥被灭，孙乾与我元气大伤（屯在黄河流域的120万军队剩下不到20万——游戏中实际士兵数是显示数字乘以100，如8万士兵，游戏中显示就是800），而袁谭退回黄河以北整顿军马准备大捞渔翁之利。大战中保存实力的袁军第二年就大举进攻本人在黄河以北的城市，好在河北的武将都是一流的。最后在平原野外战中，只有不到6万军队的曹操赵云漫山遍野地放了一场大火，半个月时间把颜良率领的30万袁军全部烧光，还生擒了颜良。袁谭以后再没敢派兵入侵，大概也元气大伤了，而我的部队也要好好休整了，期间袁谭每月都派使臣带着金子来赎人——呸，想得美，待孤整顿好军马挥师北上，连你袁谭都擒了。

武将篇——如何合理地利用人才

说完君主就该说武将了，历史上三国时期割据一方的霸王，无一不是非常注重人才而且灵活地运用各种人才。游戏《三国志》里的武将多达数百，各位正在玩GBA《三国志》的志在天下的玩友，掌握了合理利用每个武将，不仅会使游戏进程非常顺利，而且能更深的体会到GBA《三国志》的乐趣。好，就从现在开始，无论您的游戏进行到哪里、打了多少胜仗和败仗，都拿出笔纸，根据拼音abcd排列好武将以便于查阅，然后把各个武将的数值和主要能力（人才、制造……）一

一登记，接着就根据这些数值能力分析他们的用处，划分成三六九等，下面就以我在玩《三国志》时给武将划分的等级给大家做个参考：

一等：统帅类——统帅类的武将必须要有90以上的武力和70以上的魅力。因为到了游戏中期，随着玩家占领了半壁江山，战线也跟着拉得很长，除了君主亲自率领部队以外，其他的前线城市同样需要有人当统领：而前线的太守如果武力太低，一旦打仗时被人围攻很快就OVER了；而那些又凶又残暴的吕布张飞之流同样不合适，因此魅力也要高。赵云、庞德、关羽、夏侯渊这些武将都是非常合适的统帅级人才。

二等：将军类——将军类的武将可以分两种，一种就是武力奇高其他能力却极低的武夫，比如刚才提到的吕布张飞，还有颜良文丑。这种人在平时除了练兵几乎用不上，打仗时却完全可以以一当百，不过要小心——这种头脑简单的人极容易被人用计谋给算计了；还有一种就是武力75以上，智力却80左右甚至超过90的武将，刘备、周瑜、张任、严颜等等，这些武将虽然武力不及吕布张飞，但是高智商使他们在战斗中同样占尽优势，一把大火可能抵得上几十万精兵。



三等：上将类——实际上这类武将和将军类武将差距不是很大，武力80以上曹仁、吴兰、马岱等的武将都可以算在这里，而且这一类的武将，其他能力也没有太低的，并且多半掌握着火计和落石，和那些将军等级的武将作战拼兵力也不会太吃亏，完全可以作为战斗中的中流砥柱。

军师类——军师类的武将一般来说武力不高，智力却在90以上的如孔明、郭嘉、鲁肃等人。这类武将在前线不可缺少，打起防守战这些军师们还可以布陷阱、放火等等，以少胜多的历史传说因为他们而成为现实。但是这些军师还是不要单独带兵，最好给有勇无谋的上将们做副将吧。

四等：副将类——武力70以上，其他能力一般般的武将就算副将了。有程银、曹洪……啊，太多了。这些武将一般的时候是作副将的，不过人数不够做主将也可以，和狠家伙硬拼不过，就找差不多对手的战斗给大将们分忧吧。

谋士类——是指武力60以上，智商也相当了得（70～80）的武将，印象里有张鲁、韩遂、陈宫等，董昭这些武力接近60的也算吧。这些武将同样做主将不用担心被人一下KO，做副将也同样没什么好委屈的，放把火、挑拨离间什么的他们也都相当在行的。

太守类——武力平平甚至非常低，智力魅力在70～80之间，而且最少有“人才”和“制造”这两项基本能力的武将，非常适合做后方太守了，可以开发内政，可以笼络民心，而且还能寻找登用人才给前线制造武器……总而言之，如果抛去战斗能力，这些人可以算全才了。伊籍、许靖……还有大文学家蔡邕呢。

五等：偏将类——偏将类指武力高于60不到70其他能力也相当平庸的武将了，感觉好象这种武将最多了，糜芳、张燕、曹昂等人都划在这里，小说中这些人大部分是出来就被赵云徐晃这些狠家伙们给KO掉的，当然也有糜芳那种奏数的。

太守助理类——和太守武力一样非常的低，不过没有人才和制造的能力，独立撑起一个后方城市不合适，不过和太守一起治理后方并作一些其他的事情还是可以的，像吕范、陈登、许攸。他们其中不乏陈登这样的高数值人才，可是没有实用的能力，可惜呀。

六等：后勤类——这也是最低等级了，武力不到60，其他能力也低得可以。我想半天才觉得“后勤”这个合适一点的称呼，因为这个等级的武将在原作中几乎都是庸人的徐容马休之流，还有不少是夏侯楙之流的名门之后呢——唉，虎父犬子呀。这些人在游戏中最合理的利用就是在后方

给太守打杂了：平时帮太守练练兵顺便帮助太守治理内政，年初岁中还可以用他们把后方的钱粮运到前线。

大致就这么分几类了，当然只是作为参考，总而言之就是做到物尽其用、人尽其才，周星驰不是说过："就是一条内裤一张卫生纸也有它的使用价值。"

武将篇——乱谈大评奖

武将分级完毕，下面就是根据原作小说，给武将们乱谈几个大奖。

高EQ奖：EQ者，情商也。三国时代是没有情商一说的（好像一直到上世纪末才被提出的），评价张辽也就是有勇有谋了。随着近几年情商被提出来并重视，人气度本来就很高的张辽就越发被人敬佩。赤壁之战虽然大损曹操元气，不过瘦死的骆驼比马大，想乘胜消灭曹操是不可能的。孙权亲自率兵进攻合肥，却被守合肥的张辽打得大败。得胜军回到合肥城，左右的提议让士兵们脱下铠甲好好休息休息吧，张辽没有通过，并说出了"勿以胜为喜；勿以败为忧"的传世名言，同时下令军士们今晚更要加强守备。话没说完，城里就大乱了，士兵们惊的乱窜都喊全城反了。张辽镇静地说："怎么可能全城都反了呢？不过是一两个人要反造声势惊动军士而已，有搅乱的先斩！"混乱很快平息下来，还抓到了造乱的奸细，然后将计就计让士兵继续大喊造反，把伏兵布好后，就在城门里放一把火，打开城门——结果再次大败东吴兵，还射死了东吴大将太史慈。至于逍遥津杀的江南人胆寒、为公和解与李典的私人仇怨、白门楼痛斥吕布等等，都可以看出张辽不仅具有当时其他武将的勇气武力，还有着过人的智谋与高超的管理指挥能力以及临危不乱的高情商。作为一个统领千军的武将，张辽确实无愧于三国第一统帅的美名。

发明大奖：刘晔——刘晔的发明对我们今天打《三国志》可谓功劳巨大，因为他发明了发石车。他发明发石车也是逼的，因为袁绍堆个土山，没事就往曹营里射箭，弄得曹兵在自己营盘里都跟乌龟似的拿个盾顶着在地上爬——于是发石车诞生了。游戏中发石车一下可干掉两个单位的敌人，也就是200人了，比大炮还厉害！恐怖……

黄月英——诸葛亮在汉中的战争中使用了木牛流马，而木牛流马实际是他夫人黄月英发明的；实际上，年轻时的孔明去黄家相亲，就看到了黄小姐发明的机械驴在磨米，到了黄小姐门前，调皮的黄小姐还用机械老虎吓唬他。据说孔明当时的狼狈，绝不亚于后来的主子进孙尚香洞房时的情景。

诸葛亮——诸葛亮自己最有名的发明就是连弩了，可惜游戏里威力不太高。此外诸葛亮还把八九十堆石头摆在长江边的鱼腹浦，叫做八阵图，人进去就会听到喊杀震天，觉得石头堆飞速地转，很快晕菜，不过这个灵异现象被后人苏东坡先生解开了——"水流石不转"，原来是物体相对运动原理呀。对了，孔明还有一个发明流传千古，什么？馒头……

以上这些发明家们的成就，不仅在当时起了很大作用，而且对后世影响也相当大，其中很多都进化得面目全非了。发石车进化成了大炮；连弩进化成了重机枪；而木牛流马都进化成了汽车，不过本人觉得进化成机动战士更说得过去——虽然现在机动战士还没研究出来；至于八阵图，则进化成了当今RPG中那些到处是史莱姆和老鼠夹子的迷宫。

迷人大奖：最迷人的美女是谁？貂婵？貂婵固然漂亮，不过没能迷住王允，到底被王允拿去做了饵，不算不算；那孙尚香总可以吧？把堂堂枭雄刘备迷得差点连皇图霸业都忘脑后了，可是最后刘备还没因为她还了荆州，也不算；那是谁？甄氏——现在都叫她甄姬了，我也就这么叫。曹丕闯进袁府中，本来要一剑砍了这个袁氏遗孀，不过拨开甄姬颈后的头发准备开刀时，竟一下被甄姬那白嫩的玉颈迷住了（啊，本人玫瑰色的幻想中），再把甄姬脸扳过来一看——美人呀！曹丕也很为难的，因为怕他老子训斥，没想到曹操看了也给迷的兴高采烈，高兴地说："真吾儿妇也（真是我的儿媳妇呀）。"，就这么的，甄姬成了文成武德的曹丕的夫人。不仅这两个有名好色的父子俩被迷，连曹植也被这个嫂子迷得神魂颠倒，还为这个可看不可亲的梦中情人做了一篇《洛神赋》。在古代的中国，男人们很注意LP的"第一次"的，甄姬能这么顺利地成为曹丕的夫








人，除了曹操的开明，甄姬的迷人也绝非我辈可以想象——唉，可惜曹操收关公时还没灭袁氏，不然的话把甄姬赏赐给关羽，关羽可能就死心塌地跟曹操了，不过曹操未必舍得。

最倒霉大奖：堪称周瑜了，一把火烧了曹操百万雄兵。不过谁也说不出为什么，后人把他的功劳全算在诸葛亮头上，而且连羽扇纶巾的形象专利也被孔明剥夺，甚至于性命。一代杀人大师成了心胸狭隘只懂得拥爱小乔的小男人——也算后人笔下留情，还给他剩下个漂亮老婆。

投机大奖：就是刘安，这个人只出现在小说中一次，就是刘备被吕布杀得落荒而逃时跑到了他家。书上写他是个猎户，因为没猎到东西居然把他老婆宰了款待刘备，后来刘备美美吃了一顿，第二天才发现厨房里杀个女子，于是照例地掉两滴眼泪，还让曹操赏刘安好几百两黄金——说实话，古代中国的战乱年代中，把人绑到肉市场上论斤卖甚至当街屠宰是很正常的，一斤人肉比猪肉都便宜，而且那女子可能本来就是刘安在市场上买来准备吃的，正赶上刘备逃荒就送了人情，并骗刘备说是自己的老婆顺便换些怜悯——不过刘安并不诚心款待，他把那女人胳膊的肉割了给刘备，肥嫩的地方却自己留着慢慢吃，但即使这样还换来了几百两黄金，够他买好几房老婆了，堂堂枭雄居然被这个山野里的投机家给算计一把。

最厉害的迷宫：就是孔明在长江边依山傍江的鱼腹浦摆的八阵图，这个迷宫太绝了，里边虽然没有史莱姆那样的怪物和大鼠夹子这些陷阱，而杀伤力却相当于十万雄兵，！卧龙先生入川前在江边摆那么一大片石头堆，东吴的陆逊追杀刘备时就走进去了，没有攻略和迷宫地图的陆逊，顿时觉得耳边杀声击鼓声震天，那些石堆刹那间围着自己快速地转了起来，东投乱撞也不清楚自己现在几F，很快就头晕目眩了，要不是诸葛亮的岳父相救，就死在里边了了。实际上这个迷宫缘于诸葛亮的博学多才，利用物质相对运动原理在江边摆上大同小异的石头堆，身在其中以为石头在转动、实际上却是江水在流的错觉——这就是苏东坡始终所写的的“水流石不转”。八阵图是不是世界上记录最早的迷宫？我说不清，但可以肯定的说，它一定是世界上最厉害的迷宫。

被争议的英雄：三国中谁是英雄？曹操说是“操与使君（刘备）”——不仅《三国志》游戏中树大容易招风，历史上的名人也一样被后人争论，而这两位三国的英雄，可以说是中国历史上争议最大的。先说刘备，一直被中国封建统治阶级封为正统，而目不识丁的百姓自然朝廷怎么说咱们就怎么想——这才是好群众嘛。不过从20世纪中期中国的新文化运动开始，一直到现在标榜叛逆，可以说中国人的思维发生了翻天覆地的变化，而且现在还在继续。而刘备作为封建统治者捧起来的“神”，自然被叛逆者们拉下神坛，什么伪君子、脸皮厚、哭出来的江山等等恶评劈头盖脸地砸在这位2000年前的枭雄身上，不过说就说吧，评就评吧，九泉下刘备就是英灵有知也不会在乎什么。汉室宗亲本身就是他打的一面旗号笼络人才的，而他手下的人才也同样需要这个名正言顺的旗号来争取功名富贵；至于哭，如果能哭来人心哭来江山，那些眼泪又有什么吝惜的呢？而曹操的“名声史”却和刘备正相反，做了2000年的反面大坏蛋，如今人气度飙升。实际上，历史上的曹操还是功勋卓著的——平定北方使北方人民免受战乱；明知日后必成大患的刘备就在掌握，却不忍杀害，还英雄相惜，共同煮酒论英雄的博大胸襟；作为文学家的曹操同样鼓励发展文学，比如饶恕骂了自己祖宗的陈琳、重金赎回被匈奴掠去的著名女文学家蔡文姬……为饱经战乱摧残的中国文坛，带来了一次流光溢彩的文艺复兴。不过功也好，过也好，两位英雄都已经作古2000年了，他们已经在属于他们的英雄年代，用自己的方式在中华大地上创立了属于自己的皇图霸业——正如电视剧《三国演义》的片尾曲所唱：“担当生前事，何计后人评。”

好了，写到这里我也该辍笔了，想着自己不用冒矢石箭雨的危险，于GBA方寸屏幕间攻城拔郡笑傲天下，体会着那似曾梦中却远在2000年前的壮志豪情。既而又洋洋洒洒，妄评一气。闭目休息时，忽然想起无名氏为曹操所做的《邺中诗》那个风趣诙谐的结尾：“书生轻议冢中人，冢中笑尔书生气。”是呀，这个时候冢中的曹公，也许正在笑意气十足却不够“书生”的Hongkong吧！








超级马里奥 A3

文：秋水

当初《马里奥A2》发卖的时候我希望能在GBA上看到《耀西岛》，结果还真让我给猜对了，这个愿望没有过多久就变成了现实，感谢任天堂！



当然了，与前两部《马里奥A》一样，这也是一部移植作品，移植的是1995年的超任版《马里奥》。不过由于其原版超任卡带加入了特殊芯片，相信国内大多数玩磁碟机的玩家无缘得见。本人也只是在近几年才用模拟器一睹真颜，无奈电脑终究没有游戏机的那份感觉——现在的GBA版也许正是弥补像我这样超任铁杆玩家遗憾的好机会。

作为最后一部2D版的《马里奥》，一般习惯上称为“马里奥5”，但从剧情来看或许称为“马里奥ZERO”更加恰当。故事情节讲述马里奥的弟弟路易被库巴手下抓走，耀西们采用接力的方式担负起了保护两兄弟的重任。在前作中初次登场的恐龙耀西摇身一变成为了主角，而马里奥则以可爱的小BABY身份出现。画面的风格十分独特，像是用蜡笔随便涂抹的，字体也是儿童的手写体，给人以一种很别致的感觉。游戏的童话色彩非常的浓厚。不过可不要小看了这种似乎幼稚的画面，1995年本作正是凭此技术获得了SFC最佳画面奖。

《马里奥A3》比起超任版在部分地方作了微小的调整，总体来看移植完美（但还是略微有些不足，比如食人花被打倒时的音效就差了些）。耀西本领绝不比马里奥差，用无敌的舌头吃下敌人，生出蛋再当成子弹打出去，有的时候还可以变身成直升机、潜艇、掘土机等各种神奇工具。不过小马里奥有时也会适当地抢一下耀西的风头，变成无敌的超级明星马里奥，想不到马里奥从小就有如此神力呢（笑）。游戏里的搞笑气氛很足，敌方小角色个个幽默，就连最终BOSS小库巴也是很可爱呢，每个敌人被打败后的狼狈样子都让人忍俊不止，让我这个年纪不小的人经常笑出声来。给我印象最深的就是第四大关的某一小关，刚开始就有一个大嘴疯狂地追逐耀西，没想到最后咬到了坚硬的岩石……短暂的沉默后牙齿出现了裂缝、怪物眼里流出了痛苦的眼泪，伴随着搞笑的音效掉了下去，每次我玩这关都会发出会心的微笑。



绝对经典之作！陶醉之余不禁又想，GBA上还会出现《马里奥A4》吗？可能性也许真的很大，或许又要复刻FC上的经典《SUPER MARIO3》？不管怎么样这对于我们这些玩家来说都是好事，希望马里奥将继续在GBA上延续它的辉煌。

银河战士 融合

文：狂海の斗士 罗剑锋

绝对是近来难得的ACT巨作！

这几个月来GBA一直闲置，原因是没有什么太中意的游戏。前些天偶尔得到此游戏，初看平淡无奇，没有想到玩了一会儿后就放不下了。

最初以为《银河战士》不过是一个类似《魂斗罗》的射击游戏，后来才发现它远非一味开枪那么简单，除了射击外还有导弹、炸弹等武器，更有其他稀奇古怪的能力，有点AVG的味道。动作方面要求很高，操作感十分微妙，各种能力必须灵活利用，玩起来极富挑战刺激。BOSS不像大多数ACT游戏不动脑子硬扛血就能打过，必须仔细钻研其行动规律方能击破，每个BOSS都有一定的难度，同时也有击破它的捷径。比如在动力室里的那个大蜘蛛，本人在它面前死了无数回，总是被它捉住，气得真有想杀了游戏制作人的冲动。可惜的是我买不起去日本（或者美国）的飞机票，只好擦干“泪水”反复挑战，经过一个晚上的努力最后终于找到了克敌至胜的规律，最后以PERFECT将之KO！当时的情形颇有庖丁解牛



后的酣畅淋漓，成就感满足感无与伦比！

游戏的地图也设计得十分巧妙，需要游戏者以敏锐的观察力来发现可疑之处，再利用主角的能力继续前进。“山穷水复疑无路，柳暗花明又一村”用来形容银河战士最恰当不过了，许多隐藏宝物、道路、房间设计的极为刁钻，当费尽脑力发现时心里不禁暗骂制作人的“狠毒”，同时又不得不佩服其高超的设计思想。

《银河战士》的系统与《恶魔城》确实有些相似，最开始我也以为是《银河战士》借用了《恶魔城》的系统，但后来在网络上查找相关资料才发现，原来恰恰相反，应该是《恶魔城》借鉴了《银河战士》。我玩过自PS以来的多部《恶魔城》作品，而且非常欣赏《月下夜想曲》，但仅玩过《银河战士 融合》这一部作品后，就认为“《恶魔城》系列”是绝对逊于《银河战士》的，借用一位网友的话：如果《恶魔城》评A级的话，那么《银河战士》就绝对是S级。比起《银河战士》纯粹强调动作与冒险，《恶魔城》加入了等级、道具等系统，弱化了对动作的要求，难度很低，探索的味道也不如《银河战士》，这些缺点在GBA上的《月轮》和《白夜》上表现的尤为明显。

最后说一句，在银河战士的美版出来不久后网上很快就放出了完全汉化版，质量的确不错（不过还是有些地方翻译得不太贴切），还是中文看着亲切，感谢那些无私的汉化工作者为我们做出的辛勤努力。对于那些“鸟语”苦手的朋友们这实在是大大的福音啊，别再犹豫了，快来体验一下这个2002年最佳GBA游戏吧。



炸弹人 MAX2

文：北京 罗剑锋

大概是受《口袋妖怪 红＆绿》成功的启发吧，现在的很多掌机游戏都要推出两个（或者更多）大同小异的版本，并用古怪的名字来加以区分，似乎这样就能轻松搜刮干净玩家的口袋。放眼望去，这股潮流似乎有愈演愈烈之势，于是HUDSON的《炸弹人》最新作也不可避免地随了“大势”。

以前“《炸弹人》系列”的美工一直为人所指责，认为是重趣味轻表现。不过这次的GBA版画面表现上强化了很多很多，可以说是历代中最强（次世代机不算），富有立体质感的描绘直逼DC的《炸弹人 ONLINE》，让炸弹人的老玩家眼睛不由一亮，看来这次HUDSON总算是有些“开窍”了。

除了画面上下功夫外游戏方式上也有改革，不是以往一味狂轰乱炸就能过关的，每关都有特定的目的，比如找到“卡拉朋”、全灭敌人或者障碍等，必须认真看清开始前的提示，不然玩时肯定“抓瞎”。系统方面又新加入了在《炸弹人故事》中出现的能力各异的卡拉朋作为乘物，而且同样可以进行培养，大大增强了趣味性（不过我还是很怀念三代中的袋鼠啊）。此外两个不同的版本也是大卖点，互动性甚强，可以相互交换卡拉朋和关卡，并且据说只有这样才能见到真正的结局——但就我国目前的状况来看，玩网络游戏的人不计其数，而玩TVGAME则少的可怜，要我到哪里去找人连线呢？惜哉……

永远的炸弹人，总是以既熟悉又新鲜的面孔出现在我们面前，与老朋友相聚的机会是不能错过的，不是吗？



迷你游戏之王

——《MADE IN WARIO》

文：huya

《马里奥》+《银河战士》+《塞尔达》+《瓦里奥》+《吃豆小精灵》+《F-ZERO》+《火箭车》+《大赛车》+《棒球》+……当这些名字同时出现在一个游戏里的时候该是多么令人兴奋，然而却也不得不令人生疑，这些要素能够形成一个优秀的游戏吗？在这一点上，瓦里奥社长以他的名誉为赌注，带给了我们这款明星荟萃的怀旧游戏合集——《MADE IN WARIO》。



在这款游戏中收录了超过200种的迷你游戏，这些游戏就像任天堂的宝藏，如今一一呈现在玩家的面前。听着《塞尔达》的主题曲进入迷宫；操作马里奥大叔踩扁蘑菇；使用老瓦的招牌动作撞开阻路的墙壁……如此等等经典的场面，在一款GBA游戏中得以再现，让许多老玩家感概万分。而这一切，皆发生在5秒之内。

5秒？没错。这可不是一般的怀旧游戏合集，将几个FC游戏移植上来了事，而是一个十分纯粹的比反应、比速度、比耐性、比集中力的迷你游戏超级大集合。这里登场的游戏如开场白中所提及的，名扬天下，但并不能够完整进行，只有其中的5秒钟片段。这是体现精华的5秒，足够让你进行瞬间的投入，就如任天堂的广告词所宣传的口号："最多、最短、最速。5秒间快感、瞬间动作"。

其实说到迷你游戏，进行方式无外乎连打、瞬间判断按键时机、按键的准确性以及节奏感等等。而以迷你游戏为卖点的游戏除了必须将以上的基本要点把握好之外，还得采用形式各异的外包装来修饰每个游戏，使玩家不至于很快产生厌倦。在PS上的《徐徐大作战》是以爆笑为卖点，而《MADE IN MARIO》则是以数量多、怀旧以及刺激感而取胜了。

200多个迷你游戏中不乏吸引骨灰级玩家的片段，重现数个GAME WATCH的游戏已经是任天堂的老套路了，不过毕竟GAME WATCH在国内普及程度有限，真正让人无限追念的还是许多FC游戏的身影了，从《敲冰块》到《踩气球》等等不一而足。这令笔者想起以前FC上的几十乃至上百合一的游戏卡，一次消费便可享受多种乐趣，性价比真是高啊。

另外不可不提的是游戏的难度。由于是随机出游戏，玩家只能凭借每个游戏开始前的一段文字来了解下面5秒所需要做的内容，即使懂得日语，第一次接触有时候也还真的反应不过来，还好除了一些纯文字类的，基本上无人会困在第二次重试上，轻轻松松过关。但是这样反复尝试就真的没有难度了吗？任天堂当然会很好心地安排一些更加刺激你挑战欲望的内容。在游戏中的图鉴中可以随时挑战你已经完成过的游戏，难度（主要是速度）会不断升高，直到你精疲力竭无可奈何垂头丧气心服"手"服为止。用这款游戏来全面测试一个人的反应能力及判断能力的等级肯定八九不离十的。可以说，只要你每个小游戏都能够轻松闯到较高级别（30级以上），那么任何游戏种类对基本功扎实的你来说都应该不在话下，需要的只是经验而已了。



如果没有隐藏要素的话，似乎太对不起大家辛苦运作的眼手脑三器官了。通关后以及在达到一些条件后，隐藏项目便会源源而来，首脑战模式以及加速模式能让你更为之疯狂，更别提还有真正的附加游戏奖励了，其中便包括著名的《马里奥医生》的D版《瓦里奥医生》。附加游戏与迷你游戏不同，这些可都是完整的游戏哦，受不了那5秒的刺激的话，就来到附加游戏的天地里轻

松一番吧，别有一番滋味。此外，既然是GBA的游戏，连线模式也是少不了的，简单上手的游戏模式使《MADE IN WARIO》无论何时何地都是和朋友共同分享的好游戏。

本应是小品的游戏，却因为任天堂的存在而变的不寻常。从1968年的自动击球装置一直到1978年的Racing 112家用游戏机，再从1981年的GAMEWATCH到1985年的光枪打鸭子，任天堂的游戏历史仿佛被浓缩在这款游戏当中。在体验丰富多彩轻松有趣的迷你游戏的同时，可曾想到这些便是当今游戏界巨头的无价之宝、智慧积淀，难怪这款游戏被日刊《FAMI通》打上了35分，傲首跨入了白金殿堂。凶悍的任天堂新生代人物瓦里奥老板在向玩家传达着这样的信息："游戏，就应该是这样的！"（另小声：赶快去买GBASP吧）

钻子先生 ACE

文：秋水

哈哈，最喜欢的"钻子先生"还是这么有趣，NAMCO果然了得。前作的片头是人声对话，而本作的片头居然进化成了真人演唱主题曲，而且发音十分清晰，曲调很是热血。如果没有记错的话，这应该是第二部加入人声演唱的GBA游戏了吧（第一部应该是《瓦里奥》），实在是厉害。

可选角色由两人增加到了6人，主角斯斯姆一



家人全部出动，不但出现了斯斯姆的哥哥和老爸，就连可爱的宠物小狗波奇也粉墨登场。6位角色能力各不相同，玩家可以各选所爱，其中我最爱用的就是"初心者向"的小狗了，居然能够两段攀登，实在是强啊。另外一个易用角色就是机器人了，虽然氧气消耗速度较快，但可以抵御一次方块重压，相当于生命数×2，也有很大的优势。

本作的最大卖点就是新加入的剧情模式，玩法上变化比较大。斯斯姆改换了新的服装，很像是中世纪的骑士，手中的钻头也成了宝剑状（可惜在这个模式里只能用他）。游戏中的氧气限制也不是时间了，而变成了钻头的锋利程度，只在消方块的时候才会减少，这样就可以有充分的时间来思考钻地策略，但这样一来却更加消费脑细胞了（笑），为了获得钻地的最佳路径经常让本人想得头疼。游戏过程中还加入了道具、商店等要素，在地底挖掘的时候不但要注意钻头的消耗还要忙着收集宝物，有时还会发生莫名其妙地战斗。呵呵，真的好像是RPG啊，比起以前简单的解谜要有乐趣多了。值得一提的是道具系统，非常有用，像消去所有特定颜色的方块、改变方块颜色、三方向攻击等等，善加利用可以极大地加快前进的速度。

在剧情模式里还可以养宠物（感觉有些象《索尼克A》里的查欧），喂给它不同的道具会有不同的进化，还可以抚摸、与之对话增进感情。系统似乎很是深奥，宠物图鉴有上百种之多，据说还可以养育出特殊品种如三岛平八、克罗诺亚什么的（不知道有没有永濑丽子……），目前努力ing。

游戏的另一大特色是本作与INTERNET的连动，玩家可以登录官方网站http：//www.mrdriller.net成为会员，把自己的成绩传到网络上，和全世界的钻地专家们一较高低。此外似乎还有其他功能。可惜本人的日文不佳，了解不深……残念。

益智游戏中的精品，时间的最佳杀手，就比如本人：现在的大部分乘车时间都要靠它来打发，不过有时候会发生玩的太投入而坐过站的"悲惨局面"（笑）。



GBA日版游戏发售表

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商和游戏类型。确定会在2003年推出、但具体日期未定的游戏被分配在“2003年年内预定”这一区域，“春”、“夏”等表示其发售的大致时间，而“？？”则表示具体月份和日期都没有完全确定。“发售日未定”区域内的游戏表示已经有开发计划，但是尚未正式公布细节的游戏。

2003年4月

24	是与非	ZERO ONE	Fuuki	AVG
24	全职猎人 ～好朋友们大作战！！～	HUNTER × HUNTER ～みんな友だち大作战!!～	KONAMI	ETC
24	冒险游记 Blaster World ～传说的模型之门～	冒险游记ブラスターワールド ～传说のプラズゲート～	TAKARA	RPG
24	冒险游记 Blaster World ～传说的模型之门～（初始包）	冒险游记ブラスターワールド ～传说のプラズゲート～スタータセット	TAKARA	RPG
24	冒险游记 Blaster World ～模型 GP～	冒险游记ブラスターワールド ～ブラストオン GP～	TAKARA	RAC
24	冒险游记 Blaster World ～模型 GP～（初始包）	冒险游记ブラスターワールド ～ブラストオン GP～スタータセット	TAKARA	RAC
25	RPG 工具 Advance	RPG ツクール アドバンス	Enterbrain!	SLG
25	漫画大王 Advance	あずまんが大王アドバンス	King Record	TAB
25	召唤之夜 铸剑物语	サモンナイト クラフトソード物语	Banpresto	A・RPG
25	极上拉力	TOP GEAR RALLY	KEMCO	RAC
25	火焰之纹章 烈火之剑	ファイアーエムブレム 烈火の剑	任天堂	S・RPG
25	麻将同城会／解谜麻将滚滚胖／ 职业麻将兵3	麻雀町内会／パズル麻雀くるくるポン／ プロ麻雀兵3	Culture Brain	TAB
25	魔法南瓜头 阿安和格雷戈的大冒险	魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒险	MTO	ACT
？？	梅普尔大陆的“魔法店”（暂名）	メープルランドの「魔法屋さん」（暂名）	Culture Brain	SLG

2003年5月

01	火影忍者NARUTO 忍术全开！最强忍者	NARUTO－ナルト－ 忍术全开!最强忍者	TOMY	ACT
02	洛克人 ZERO2	ロックマンゼロ2	CAPCOM	ACT
08	恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲	キャッスルバニア 晓月の圆舞曲	KONAMI	A・RPG
23	可爱火腿太郎4 虹色大行进	とっとこハム太郎4 にじいろ大行进でちゅ	任天堂	AVG
30	麻将合集	麻雀コレクション	Culturn Brain	TAB

2002年6月

05	青蛙王子 魔法王国大冒险	フロッガー 魔法の国の大冒险	KONAMI	A・PUZ
12	怪兽之门 巨大迷宫 封印之珠	モンスターゲート 大いなるダンジョン 封印のオーブ	KONAMI	A・RPG
20	MOTHER1+2	マザー1+2	任天堂	RPG
20	重装机兵2改	メタルマックス2改	NOW PRODUCTION	RPG
？？	机动佐德兽	サイバードライブゾイド	TOMY	RPG
？？	幻想传说	テイルズ オブ ファンタジア	NAMCO	RPG

2003年7月

03	桑里奥普由罗大陆 全明星	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	TOMY	ETC
03	光明之魂 II	シャイニング・ソウル II	SEGA	A・RPG
17	索尼克弹珠台 聚会篇	ソニックピンボール パーティ	SEGA	TAB
17	我们的太阳	ボクらの太阳	KONAMI	A・RPG
18	重装机兵 RETURNS 改	メタルマックスリターンズ改	NOW PRODUCTION	RPG

2003年年内预定

春	鬼武者 战略版	鬼武者 Tactics	CAPCOM	S・RPG
春	真・女神转生 恶魔混血儿 解谜行动	真・女神转生デビルチルドレン パズル de コール!	ATLUS	PUZ
春	八佑卫门	はちえもん	NAMCO	不详
夏	可爱小狗～小型犬编～	かわいい仔犬～小型犬编～	MTO	SLG
夏	国夫君 热血物语	くにお君 热血物语	ATLUS	ACT
夏	新约 圣剑传说	新约 圣剑传说	SQUARE	A・RPG
夏	动物之岛的小布偶	どうぶつの島のチョビぐるみ	SMILE SOFT	不详
夏	驶龙少年 World D Break	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	BANPRESTO	RPG
夏	BOBOOBO・BOOBOBO 认真地！！？融合决战	ボボーボ・ボーボボ マジで！！？融合决战（フュージョンバトル）	HUDSON	不详
夏	大家的饲育系列3 我的甲壳虫・独角仙	みんなの饲育シリーズ3 ぼくのカブト・クワガタ	MTO	SLG
？？	SNK 对 CAPCOM ADVANCE	SNK VS. CAPCOM アドバンス	PLAYMORE	FTG
？？	KID CROWN 的疯狂追逐	キッドクラウンのクレイジーチェイス	KEMCO	RAC
？？	超级街霸方块 II Turbo	スーパーパズルファイターII ターボ	CAPCOM	PUZ
？？	超级马里奥 Advance4	スーパーマリオアドバンス4	任天堂	ACT
？？	忍者FIVE-O	忍者ファイブ-O	HUDSON	ACT
？？	MOTHER3	マザ-3	任天堂	RPG
？？	一二三四☆五嗨哟 章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	IDEA FACTORY	ETC
？？	忍者神龟	ミュータント忍者タートルズ	KONAMI	ACT

发售日未定

未定	马穴大作战	马穴大作战	任天堂	ETC
未定	EZ-TALK 中级篇（暂名）	EZ-TALK 中级编（暂名）	KEYNET	ETC
未定	狂欢狂欢节	カーニバルカーニバル	任天堂	PUZ
未定	疯狂出租车	クレイジータクシー	SEGA	RAC
未定	Gameboy 经典游戏画廊4(暂名)	ゲームボーイギャラリー4（暂）	任天堂	ETC
未定	Gameboy 音乐	ゲームボーイミュージック	任天堂	MUG
未定	军刀之狼	サーベルウルフ	任天堂	ACT
未定	忍	忍	SEGA	ACT
未定	少年侦探团～红眼的魔人～	少年探侦团 ～红眼の魔人～	SUCCESS	不详
未定	灰姑娘 GBA	シンデレラ GBA	Culture Brain	SLG
未定	太空频道5	スペースチャンネル5	SEGA	MUG
未定	开花合战	はなさき合战	任天堂	ACT
未定	战国记（暂名）	バトランド（暂名）	任天堂	ACT
未定	巴尔达冲刺 EX	バルダーダッシュEX	KEMCO	PUZ
未定	柏青哥完全攻略 Advance ～千兆地带・狂欢之夜～	パチスロ完全攻略アドバンス ～ギガゾーン・カーニバルナイト～	Ciscon	SLG
未定	强力扣杀	パワースマッシュ	SEGA	SPG
未定	专心小子	まじこね	SOFTMAX	PUZ
未定	马里奥高尔夫 GBA（暂名）	マリオゴルフ GBA（暂名）	任天堂	SPG
未定	马里奥网球 GBA（暂名）	マリオテニス GBA（暂名）	任天堂	SPG
未定	潜龙谍影（暂名）	メタルギアソリッド（暂名）	KONAMI	ACT
未定	合金弹头 生存任务（暂名）	メタルスラッグサバイバルミッション（暂名）	PLAYMORE	STG
未定	游戏王 F.B.K 被封闭的虚构王国	游戏王フォルスバウンドキングダム 闭ざされた虚构の王国	KONAMI	SLG
未定	露娜之炎（暂名）	ルナブレイズ（暂名）	任天堂	RPG







图书在版编目（CIP）数据

掌机王 第4辑／游戏机实用技术杂志社编．—西宁：青海人民出版社，2003.4

ISBN 7-225-02317-9

Ⅰ.掌…　Ⅱ.游…　Ⅲ.游戏卡—基本知识

Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2003）第021415号

责任编辑：薛建华 王小剑

掌机王 （第4辑）

游戏机实用技术杂志社 编

出版发行：青海人民出版社（西宁市同仁路10号）

邮政编码 810001　电话 6143426（总编室）

发行部：（0971）6143516　6123221

印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

经　销：新华书店

开　本：850mm × 1168mm　1/32

印　张：6.5

字　数：220千字

版　次：2003年4月第1版

印　次：2003年4月第1次印刷

印　数：1-2000

书　号：ISBN 7-225-02317-9/J · 354

定　价：16.00元

版权所有 翻印必究

（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）

《游戏机实用技术》

TVGAME 资讯综合志　全彩半月刊



UCG 5周年
1998—2003
游戏机实用技术

集结 GBA PS PS2 Xbox NGC

各类游戏主机及游戏的资讯！



ISBN 7-225-02317-9
9 787225 023175 >
ISBN 7-225-02317-9/J・354
定 价：16.00 元